Não vendemos assinaturas

R$ 2,90

Venda somente em banca

Game news

OS PREVIEWS MAIS QUENTES

TYPE-S - PS2
RAINBOW SIX - PS2
BIO HAZARD 0 - N64
E MUITO MAIS

CONKER'S

MAIS NOVIDADE DA RARE PARA NINTENDO 64



MARVEL VS. CAPCOM 2

MAIS UM GAME SIMULTÂNEO ARCADE E DREAMCAST



GAMERS

ANO VI NÚMERO 53

R$ 2,90

escala

PROGAMES



KOUDELKA



VANDAL HEARTS 2



PARASITE EVE 2



EGG



DEAD OR ALIVE 2

MUITA PORRADA E SENSUALIDADE

BIO HAZARD 2

ARREPIANDO NO DREAMCAST

VAGRANT STORY

ベイグラントストーリー

IMFORMAÇÕES SOBRE O PRÓXIMO GAME DA SQUARE



ISSN 1413-1471

9 771413 147002 53


Agora você pode comprar as revistas da Editora Escala também pela Internet !
www.escala.com.br
Editora Escala, pensando em você.
www.escala.com.br
Complete sua coleção !
Aqui você vai encontrar os números atrasados e conferir os nossos lançamentos.

GAMERS
É uma publicação mensal da

EDITORA ESCALA LTDA.
Rua Zanzibar, 711 Casa Verde
CEP 02512-010 São Paulo - SP
Telefone: (0**11) 266-3166
Fax.: (0**11) 857-9643
Internet:www.escala.com.br
E-mail: escala@.node1.com.br
Caixa Postal 16.381
CEP 02599-970 - São Paulo - SP

Editora Escala Ltda.
Editor: Hercílio de Lourenzi
Gerente de Produção: Nilson Luiz Festa
Gerente de Serviços: Jamil de Almeida
Gerente de Circulação: Zildete da Silva
Gerente de Promoção e Marketing: Paulo Afonso de Oliveira
Assessora de Imprensa: Patrícia da Silva Ricardo
Atendimento ao Leitor:
Atendimento@escala.com.br
Alessandra de Campos Jorge, Andréia da Silva Barreto, Camilla Freitas, Graziela Verde Sachetto, Fabiana de Araujo
Assistentes de Diretoria: Vera Lúcia P. de Morais, Luiz Eduardo S. Marcelino, Antonio Corrêa
Conselho Editorial: André Lima, Carlos Gonçalves, Carlos Man, Celso Madeira, César Nemitz, Cristiano Pires, Eddie Van Feu, Fábio Kataoka, Franco de Rosa, Ivan Battesini, Marcio Fleischmann, Marques Rebelo, Moacir Torres, Otto Shmidt Junior, Paulo Fernandes, Paulo Paiva, Renato Rodrigues, Rosana Braga, Sandro Aloisio, Tarcisio Motta, Wilson Benvenutti, Jorge Mann
Impressão e acabamento: CL Artes Gráficas Tel.: (0**11) 7896-6544
Distribuidor exclusivo para Bancas de todo o Brasil:
Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.
Rua Theodoro da Silva, 907 - Grajaú
CEP 20563-900 - Rio de Janeiro - RJ
Tel.: (0**21) 575-7766
Filiada à ANER

Em parceria com a Rede:

PROGAMES
CONSELHO EDITORIAL:
Francisco Motta
Tarcisio Motta

Direção Geral: Homero Letonai
Jogos, Redação e Diagramação: Fabio Santana de Souza, Homero Letonai, Eric Araki, Gilsomar P. do Livramento, José Donizete de Paula, Leonardo Emerson de Souza
Edição de Capa: Homero Letonai
Revisão: Marcia Guerreiro
Email: gamers@edescala.com.br
Publicidade: (0**11) 3641-0444
Números Atrasados: (0**11) 266-3166
Bureau: N. D. R.
ISSN: 1413-1471

PERÍODO DE BAIXAS SAFRAS?

Apesar de alguns lançamentos quentes, realmente 2000 está perdendo em muito para anos como 97 (com o estardalhaço provocado pelo lançamento de FF7 e Soul Edge, ambos para PS). Entretanto, vale lembrar que estamos exatamente na véspera do lançamento do tão esperado **Sony Playstation 2**, que promete revolucionar o mundo dos games e entrar na competição pelo mercado das plataformas de nova geração ("geração"? Que terminologia mais ultrapassada... Tiramos esta do fundo do baú!). Sem mencionar a imensa quantidade de títulos previstos para março, indo desde uma série de conversões da Square Electronic Arts e seqüências a títulos inéditos. Talvez pareçamos otimistas demais, mas realmente acreditamos que o mês de março será devastador!

Mas enquanto o mês que vem não chega, nos contentamos com alguns lançamentos. Para Playstation, destacam-se três RPGs (cada um a seu modo) muito esperados: o primeiro é a versão americana do RPG Estratégico **Vandal Hearts II: Heavenly Gate**, da Konami; o segundo Cinematic RPG da Square, **Parasite Eve 2**; e o primeiro RPG Gótico poligonal da SNK, **Koudelka**. Já os possuidores do Sega Dreamcast têm duas ótimas opções: **Bio Hazard 2** — com melhores gráficos e novos desafios, além do demo de **Code: Veronica** — e **Elemental Gimmick Gear**, vulgo EGG. O PC não fica atrás e traz dois grandes títulos para os estrategistas de plantão: **Odium** e **Pharaoh**. Até os arcades detonam com o segundo **Dead or Alive** da Tecmo, que já anuncia a versão preliminar para o Sega Dreamcast, a ser lançado primeiro no mercado americano. Os mais prejudicados foram os possuidores do N64, mas que podem contar com ótimos títulos na seção Game News, como **Bio Hazard Zero** (ocorrido antes de BH1 e que enfoca as desventuras do Bravo Team na mansão) e o tiro em primeira pessoa **Daikatana 64**.

Assim sendo, vamos ao que interessa: os games!

Assinaturas

Nenhuma empresa do Grupo Escala de Publicações (Editora Escala, Editora Canaã e Editora Heavy Metal), trabalha com assinaturas. Portanto, quem quer que se apresente com tal finalidade não é pessoa autorizada pela empresa.
Qualquer dúvida ou ocorrência nesse sentido, favor ligar para (0xx11) 266-3166, para que possamos tomar as providências cabíveis.

NOSSA FICHA DE AVALIAÇÃO

Esta é a nossa cotação para os games avaliados, que traz muitas informações de forma compacta e compreensível. É fácil e rápido identificar o console, já que há uma lombada onde indicamos o nome do console (ao topo) e seu respectivo nome em japonês (à esquerda) com uma cor diferente para cada sistema. Além disso, o logo respectivo aparece no canto superior esquerdo da ficha de avaliação e, na parte de baixo, o joystick do mesmo. A nacionalidade do game é indicada na bandeira triangular (amarela no exemplo). Ao lado desta temos o nome do jogo em destaque. Logo abaixo seguem-se o nome do fabricante, a memória, o gênero do game e o número de jogadores. Em seguida temos as notas (que variam de 0.1 a 5.0) para os 5 quesitos avaliados: Gráfico, Som, Controle, Inovação e Diversão. Estas notas resultam numa média final, que aparece destacada em seguida. Por fim, seguem-se os pontos positivos, em Prós, e os negativos, em Contras, do título em questão.



GAMERS

ANO VI - NÚMERO 53



Batalhas incríveis e intensas no game da Tecmo!



Dead or Alive 2 Página 42

SEÇÕES

GAME NEWS

ESPAÇO DO LEITOR

PRÓ DICAS

GAMERS REVISTA SEMANAL
TODA QUARTA FEIRA NAS BANCAS

SEÇÕES

Parasite Eve 2 32



A continuação do cinematic RPG, ou apenas um clone de Resident Evil?

Silhouette Mirage 38



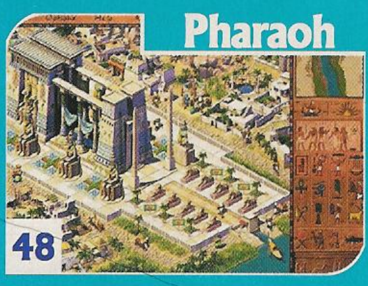
Shyna, a mensageira da justiça, ataca em um game animal para PlayStation!

Biohazard 2 V.P 44



Depois de PS e N64, chega a hora do Sega Dreamcast entrar no mundo do Survival Horror.

Pharaoh 48



O futuro de uma civilização em suas mãos... e com detalhes de cair o queixo!



A listagem de todas as missões, manhas, dicas, truques e segredos revelados para você!

Street Fighter EX 2 Plus 54

TEMOS VAGAS PARA NOVOS EMPRESÁRIOS MONTE JÁ O SEU NEGÓCIO



PROGAMES

ABRA UMA FRANQUIA PROGAMES

A MAIOR REDE DE LOJAS ESPECIALIZADAS EM VÍDEO GAMES DO BRASIL, ATUALMENTE COM MAIS DE 50 LOJAS FRANQUEADAS TEM UMA ÓTIMA PROPOSTA DE NEGÓCIO PARA VOCÊ, COM UM INVESTIMENTO INICIAL DE US$ 25.000 A US$ 35.000 E RETORNO ENTRE 12 A 15 MESES. VOCÊ INGRESSA EM UM SEGMENTO PROMISSOR E DE FÁCIL ADMINISTRAÇÃO, CONTANDO COM A EXPERIÊNCIA DE UMA MARCA LIDER DE MERCADO.

Estamos entre as 90 maiores marcas de franquias do Brasil!!!
(Censo de franchising, setembro de 1998)



CONSULTE NOSSO DEPARTAMENTO DE FRANCHISING

Contato no Brasil:
TEL.: (0XX11) 3641-0444
FAX: (0XX11) 3641-0448
RUA PIO XI, 230 ALTO DA LAPA
SÃO PAULO - SP - CEP 05060-000

Contato no Japão:
TEL.: (053) 4452-610
SHIZUOKA-KEN, HAMAMATSU-SHI,
IRINO-CHO 4913-4, MESONSO PARUFA 301
T 4380-61

INTERNET: www.progames.com.br E-MAIL progames@node1.com.br

Game news

OS MELHORES E MAIS DETALHADOS PREVIEWS

GAMERS - GAME NEWS - SEGA DREAMCAST

RAINBOW SIX

Majesco

Tiro em 1ª pessoa - GD

Previsto para fevereiro de 2000 nos EUA

EXPECTATIVA: ★★☆☆☆



Quem nunca ouviu falar em Tom Clancy antes? A sua obra-prima Rainbow 6 já chegou a quase todas as plataformas disponíveis, e não seria nenhuma surpresa se ele logo chegasse ao Dreamcast. Nunca ouviu falar de Rainbow 6 antes? É um game realmente legal que envolve muito planejamento e execução do plano... tudo em uma perspectiva de primeira pessoa! É como uma versão mais avançada de Counterstrike (de Half-Life, o game supremo da Sierra para PC), onde você deve fazer algum trabalho, como mapear um plano antes de executá-lo, no estilo de Counterstrike!









Primeiro, um pouco sobre a trama do game. Rainbow Six é o codinome de um time de Operações Especiais, constituído de soldados e especialistas de muitos paises diferentes, preparados para fazer coisas que um time de Operações Especiais faz: resgatar reféns, encontrar e desativar bombas, exterminar terroristas, etc, etc, em geral, salvar o mundo. Sendo um trabalho de Tom Clancy, você se prende ao jogo pelo enredo intrigante, mas isso não é tudo o que vai ser bom no jogo. Se ele for algo parecido com a versão PC, então prepare-se para jogar um novo sucesso.

Há na realidade 2 estágios no jogo. Como mencionado anteriormente, é como um Counterstrike com planejamento. O primeiro estágio do jogo envolverá o sumário da missão, escolha de agentes, equipamentos necessário e o mais importante, fazer um planejamento da missão. O sumário da missão é bem o que o nome já diz. Um superior irá lhe dizer a situação e o que deve ser feito. Tipicamente, haverá um objetivo primário, alguns objetivos secundários e talvez até outros objetivos adicionais que vão aparecer durante a própria missão. A versão PC vem até com um banco de dados inteligente que contém todos os tipos de informação que podem ser úteis. Em seguida, você deve escolher os agentes que participarão da missão. Cada agente têm seus próprios valores para atributos e habilidades, como em um RPG. Os agentes são classificados em 4 tipos: Assault, Demolition, Recon e Electronics. Estes valores determinam que tipo de agente o personagem é. Por exemplo, um especialista em Recon terá altos valores em Stealth, que o permite movimentar-se sem ser percebido. Depois disso, você escolhe os equipamentos que eles vão carregar para a missão. Todos os equipamentos e armas são os mesmos que podem ser usados na vida real, incluindo a famosa sub-metralhadora H&K MP5. E por último, antes da diversão vem o estágio de planejamento. Um mapa da área de operação é dado, no qual você pode determinar waypoints, ações especiais e coisas do gênero para cada um dos times que você escolheu para a missão.









O segundo estágio do jogo, é a execução real do plano. Você toma controle de qualquer um dos agentes que escolheu para a missão, e envia comandos para os outros times e agentes. Esta parte é como Quake e Half-Life. Um elemento realmente muito legal é que, dependendo da habilidade (com armas de fogo) e velocidade com que o agente está se movendo, sua mira torna-se melhor ou pior. Para representar isso, o diagrama da mira fica maior ou menor. A bala disparada pelo agente vai atingir algo dentro da área coberta pela sua mira, então, quanto maior for a mira, mais impreciso será o agente. Isso é o mais perto que qualquer jogo conseguiu chegar em termos de realismo de mira. Os membros dos times que não são controlados por você vão seguir seu plano de operação e executar qualquer coisa que você tenha planejado para eles.







As versões de outros consoles de Rainbow Six são diferentes da versão original de PC. Por exemplo, a versão do PlayStation não tem AI (Inteligência Artificial) para os outros membros do time, isso é, o jogador deve mover todos os agentes "manualmente". Espera-se que a versão Dreamcast tenha a AI mantida, já que a falta da AI tira algo muito importante do jogo (embora algumas vezes você mesmo queira atirar em seus "estúpidos" agentes). Outra coisa que deve ser notada na versão Dreamcast são os gráficos maravilhosos. Com o poder do console, Rainbow Six pode ser até melhor que a versão PC, que já não é pouca coisa. No entanto, a parte que mais promete no game é algo que vai tirar proveito de uma das principais características do Dreamcast. O Multiplayer na Internet vai fazer com que muitos jogadores percam o sono em frente às telas... já é muito bom jogar sozinho, será melhor ainda com um monte de pessoas jogando com você. Apenas imagine dois times com 16 agentes lutando um contra o outro, com cada time tendo objetivos específicos para completar. Espera-se que a versão Dreamcast contenha toda esta ação em partidas Multiplayer.





VAGRANT STORY

Square

Adventure - N/A

Previsto para 10/02/2000 no Japão

EXPECTATIVA: ★★★★☆

ベイグラントストーリー
VAGRANT STORY



O mais novo título da Square, Vagrant Story, vem com uma genealogia impressionante: Yasumi Matsuno, o produtor de Final Fantasy Tactics, está novamente em parceria com o character designer das séries Tactics e Ogre Battle, Akihiko Yoshida. Os ambientes e personagens são 3D e totalmente poligonais, as texturas são umas das mais detalhadas que já apareceram no PlayStation, e as cenas de abertura e final podem passar em detalhes até mesmo as de Final Fantasy VIII.

Passado na Europa durante a idade média, Vagrant Story apresenta o agente especial Ashley Riot, um Riskbreaker da organização conhecida por Valendia Knights of the Peace. Há alguns anos, a família de Ashley foi tragicamente morta enquanto ele estava fora em uma missão; desde então, ele tem se dedicado completamente ao trabalho. Ashley foi mandado para investigar o assassinato do Duque Bardorba. Em sua busca pela verdade, ele deve se infiltrar na mansão do falecido Duque e libertar aqueles que lá são mantidos. O inimigo de Ashley de muito tempo, Sydney Losstarot, parece ser o responsável pelo incidente. Forçosamente carismático, este líder de culto religioso é encantador, profético e mortal (embora bastante afeminado) — e apenas Ashley pode impedi-lo de adquirir o poder da cidade do mal de Lea Monde. Ou o verdadeiro objetivo de Ashley é assegurar Lea Monde para os Valendia Knights of the Peace?



Esta interessante premissa é certamente ligeiramente, "mais superficial" do que os típicos enredos de RPGs medievais. Mas o jogo é o que interessa — Então como é o sistema de Vagrant Story? A Square incrementou a jogabilidade com alguns sistemas únicos. Primeiro o sistema de armas: você pode combinar cabos (grips), lâminas (blades) e pedras mágicas (magic stones) para criar espadas, machados, maças e outras. Diferentes combinações resultam em diferentes tipos de armas; você pode até nomear as suas criações. Uma vez forjada, a arma tem uma memória — usando-a frequentemente contra criaturas baseadas no elemento gelo, ela fica poderosa contra criaturas do gelo, e assim por diante. O dano é manipulado através de um sistema baseado em membros similar ao Quest Mode de Tobal 2. Se uma certa perna ou braço está mais danificado do que o resto do corpo, Ashley pode perder o uso daquela parte do corpo. Dificuldade para andar, incapacidade para defender, poder de ataque diminuído — Ashley vai querer evitar estas condições de pesadelo.










As chances de conseguir isso, porém, são bem modestas, levando-se em consideração os inimigos — humanos e não humanos — que Ashley vai enfrentar. Os inimigos são divididos em seis classes: Undead, Evil, Human, Phantom, Beast e Dragon. Algumas classes são auto-explicativas; zumbis e esqueletos pertencem à classe Undead, enquanto que a classe Dragon é constituída por, é claro, dragões. Outras, como Human, contém monstros semi-humanos, como orcs e goblins, enquanto a classe Beast é um tipo de reunião de todas as categorias onde estão minotauros e cães do inferno. Apenas não espere o mesmo tipo de comportamento destes monstros que você esperaria em um RPG comum. Monstros pertencentes às mesmas espécies vão atacar com armas e padrão de ataque variáveis, e alguns são inteligentes o bastante para enganar você fingindo de morto até que você vire as costas.




Apesar do jogo ser classificado geralmente como um RPG, Vagrant Story tem mais em comum com a maioria dos Adventures. O combate não ativa um modo de batalha separado; você luta no mesmo sistema que usa para explorar. O próprio sistema de batalha lembra muito o do Parasite Eve original. Ashley pode mover-se livremente pela tela o tempo inteiro para se desviar dos ataques, mas não pode atacar até que sua barra de ATB esteja cheia. Cada arma tem um alcance limitado como em Parasite Eve. Armas como espadas e machados têm um alcance curto mas um alto poder de ataque, enquanto que armas de longa distância como flechas tipicamente causam menor dano. Você também pode definir uma habilidade especial para cada um dos três botões (□, O e X); apertando tal botão quando estiver atacando (no estilo Gunblade de Squall em Final Fantasy VIII), aquela habilidade especial é ativada.




Porém, não ataque com muita freqüência, ou os seus Risk Points vão subir para um nível instável. Os Risk Points determinam suas chances de acerto e de causar critical hits. Cada ataque fará com que a barra encha um pouco, e nos níveis mais altos Ashley ficará nervoso e instável, o que resultará em uma pobre performance em batalha. Felizmente, a passagem de tempo diminui a barra. A taxa de acumulação ou diminuição de Risk Points é afetada pela condição em que Ashley entra em batalha, no modo relaxado ou no modo atento. Porém, até que ele perca pontos o suficiente, atacar pode ser perigoso. Então o que você pode fazer neste meio tempo? Usar magia, é claro.

Magias são aprendidas adquirindo-se livros de magia ou grimórios. Uma magia pode acertar uma simples área de um monstro, exatamente como um ataque de arma, ou pode acertar várias áreas do monstro de uma vez. E, é claro, algumas magias acertam todos os inimigos em um certo local. Não foram divulgados muitos detalhes sobre o sistema de magias, mas é seguro afirmar que haverá magias para defesa e cura também.

Mas em torno deste título graficamente formidável está um elemento que causa grande preocupação: seu tamanho. O produtor Matsuno estima que Vagrant Story irá levar apenas cerca de 5 a 6 horas para ser terminado. Claro que ainda há muitas esperanças de que o game ofereça vários elementos extras para incentivar o jogador a terminar diversas vezes. Vagrant Story está previsto para o início de fevereiro de 2000 no Japão, e foi confirmado para o lançamento americano por volta de agosto deste ano.

ベイグラントストーリー
VAGRANT STORY

VANISHING POINT

Acclaim / Clockwork Games

Corrida - CD

Previsto para maio de 2000 nos EUA

Expectativa: ★★★☆☆





Existem dois gêneros dos quais o PlayStation leva uma grande vantagem sobre qualquer outra plataforma: RPG e corrida. No primeiro, isso se dá principalmente pelo apoio exclusivo da Square e também os títulos da Enix, mas isso não vem ao caso. Estamos falando aqui de corrida, e em qual outro console você encontra tanta variedade e qualidade em games deste gênero? Desde os simuladores fiéis (como a série F-1 e Gran Turismo) até os rápidos games no estilo arcade (Ridge Racer, Need for Speed), e também outros diferentes como destruição (Twisted Metal), perseguição (Driver) e futuristas (WipeOut), o PlayStation sempre será lembrado como o sistema preferido dos fãs de games de corrida.

E é neste cenário que chega Vanishing Point. Pode a mais nova criação da Acclaim fazer justiça à longa linhagem de games de corrida de qualidade para PlayStation? Pelo que foi mostrado até agora, parece que sim!

Desenvolvido pelos novatos da Clockwork Games, Vanishing Point já está construindo a reputação de uma refrescante adição para o acervo de jogos de corrida do PlayStation. Ao invés de alienar os mercados de simuladores ou corrida no estilo arcade, Vanishing Point parece agradar a ambos os grupos, com licenças reais de fabricantes de carros e velocidade alucinante. Assim como a série Rush da Midway, Vanishing Point possui uma arquitetura física de capotagem de carro que encoraja você a correr à toda velocidade. Depois de ver a versão preliminar do game em movimento, já é possível perceber onde a Acclaim e a Clockwork querem chegar.

Como já dito, o game não apenas possui um sistema de física que proporciona velocidade, mas também uma tonelada de carros licenciados. Apesar de não poder se comparar a um Gran Turismo 2, os básicos, como Ford Volkswagen e BMW estão todos presentes, e todos adicionam um pouco de personalidade ao game. Sempre quis capotar cinco vezes com uma BMW novinha, e ainda viver para contar história? É exatamente essa chance que Vanishing Point lhe dá! Como um bônus adicional, a Clockwork deu a cada modelo de carro as suas características individuais reais, tanto em sensação de dirigibilidade quanto em visual. Desde a direção precisa da última BMW até a sensação pesada de um Volkswagen, o game representa cada carro de maneira diferente e real não apenas como um simples trabalho vagabundo de troca de textura que você encontra em jogos de corrida ordinários.

OK, então o jogo já têm carros e uma física boa e quanto ao visual? Bem, depois de ver VP em movimento, podemos dizer que ele já tem este departamento resolvido. Rodar a uma velocidade constante de 30 frames por segundo sem praticamente nenhuma construção de cenário é uma tarefa difícil, até mesmo para um game de Dreamcast; e mesmo assim, Vanishing Point parece cumprir bem a tarefa. Infelizmente, a versão exibida não tinha competidores, então os verdadeiros elementos que testam os limites do hardware não estavam todos representados. Mas a Acclaim promete que o produto final vai manter esta velocidade sólida — mesmo com oito carros na tela!

Então Vanishing Point consegue manter-se na longa linhagem de ótimos jogos de corrida para PlayStation? Bem, se os sinais preliminares de personalidade (você vai amar capotar aqueles carros caríssimos!) e o visual bonito forem alguma indicação, então você poderá ter um sucesso em suas mãos. Se você é um amante de corridas no estilo arcade, prepare-se — Vanishing Point entra na corrida em maio. Não se esqueça de apertar o cinto de segurança!

DRIVING EMOTION TYPE-S

Square / Escape

Simulador de Corrida - CD

Previsto para julho de 2000 no Japão

Expectativa: ★★★☆☆

Você pode até não saber, mas a Square, conhecida principalmente pelos seus inúmeros RPGs de qualidade, também trouxe alguns títulos de corrida durante os anos passados. O que logo vem à mente é o popular Rad Racer e a sua seqüência para o Nintendo Entertainment System (NES). Estes jogos são amplamente reconhecidos como uns dos melhores games de corrida para o console de 8-bit. No ano passado, a empresa também lançou um game de corrida — Racing Lagoon — no Japão para PlayStation, contendo elementos de RPG. Infelizmente, este título falhou em oferecer mesmo um RPG ou um jogo de corrida e foi esquecido, colocado de lado como uma pobre e rara mancada da Square. Agora a empresa tenta se redimir e voltar aos bons tempos de corrida com um novo título, desta vez para PlayStation2, chamado Driving Emotion Type-S. E julgando pelas primeiras imagens do game em movimento, parece que o título será um dos grandes games de corrida para o PS2, mesmo ao lado dos outros títulos de peso.



Produzido pela Escape, uma subsidiária da Square (com membros que trabalharam com a Dream Factory em Tobal e Ehrgeiz), Type-S já está em produção por volta de um ano. A Square está colocando bastante recursos por trás do título, e parece que é o primeiro grande nome da empresa para o PS2. A Square adquiriu licenças de grandes fabricantes de carro do Japão, incluindo Toyota, Nissan, Mazda, Subaru, Honda e Mitsubishi, para incorporar seus respectivos carros no jogo.



Como Gran Turismo, Type-S está sendo desenvolvido para ser um simulador de corrida o mais próximo possível da vida real. Fazendo uso do hardware do PlayStation2, o jogo trará visuais bem nítidos e também o tipo de física que você esperaria de um console da próxima geração. Uma das maneiras pela qual a Square pretende criar uma ação bem realista é através de uma perspectiva de câmera de dentro do carro (você vê o interior do carro, seus detalhes no painel e também as mãos do piloto no volante), como você pode ver em algumas das imagens.

Type-S sem dúvida trará algumas pistas japonesas reais para correr. Duas mencionadas até agora são os circuitos de Suzuka e Tsukuba. Pelo que é possível ver nas imagens divulgadas, estas pistas são altamente detalhadas.

Figurando ao lado de outros títulos de corrida de PlayStation2 tão esperados como Ridge Racer V e Gran Turismo 2000, Driving Emotion Type-S vai precisar ser de muita qualidade se a Square quiser ganhar os fãs de corrida no PS2. Ainda bem que a empresa está investindo bastante tempo e dinheiro no game. Assim como os demais títulos da primeira remessa de PlayStation2, Type-S será lançado no formato CD-ROM, e não em DVD-ROM, pois não há necessidade de grande capacidade de armazenamento ainda.



GAMERS - GAME NEWS - NINTENDO 64

CONKER'S BAD FUR DAY

Rare

Plataforma 3D - N/A

Sem previsão de lançamento (EUA)

EXPECTATIVA: ★★★☆☆











A Rare é uma daquelas empresas conhecidas pelos seus longos adiamentos de games que conseguem atingir um padrão de qualidade superior. Só para citar alguns exemplos, temos o extenuantemente longo Donkey Kong 64, e o ainda não lançado Perfect Dark, que está prometendo desbancar GoldenEye de longa data. E em seu arquivo de jogos aparece o do esquilo Conker, anunciado na mesma época de Banjo (se você tem boa memória, lembrará da aparição de Conker em Diddy Kong Racing, lançado há milênios), mas que só agora, juntamente com a revelação da esperada continuação do game de Banjo e seu amigo Kazooie (Banjo Tooie), vem a ser novamente divulgado de forma mais concreta.

Conker's Bad Fur Day conta a história de um esquilo bonitinho que coleciona presentes em um reino de livros de contos de fada. A aparência do jogo é voltada para um público mais jovem, mas a jogabilidade oferece bastante desafio para jogadores experientes que procuram por mais ação no estilo Mario.

O objetivo do jogo é colecionar presentes, que, em Conker, são equivalentes às estrelas de Mario 64. Cada página (equivalente a uma fase) tem cinco presentes para você encontrar; ao contrário de Mario 64, Conker's Bad Fur Day coloca as páginas ao longo dos estágios de forma liberal. Por exemplo, o primeiro estágio se passa em uma região montanhosa com flores, árvores e coisas do tipo — e um celeiro e um moinho de vento. Se você entrar e encontrar o presente extra lá, uma nova página vai se abrir, mostrando a você o presente que acabou de adquirir e exibindo novos presentes. Muitos destes estágios podem ser pulados, seguindo apenas os requerimentos para a página principal para abrir um portão que leva ao chefe.

Recentemente, a Rare liberou as imagens do primeiro chefe, KO the Kat. Antes de enfrentar este cara, primeiro você precisa guiar Conker através de uma estrada que rodeia uma montanha repleta de raios. Ao chegar no topo, você lutará contra KO, uma gigantesco gato purpúreo que corre com suas patas traseiras e possui uma enorme marreta. Primeiro você deve confundi-lo de alguma maneira — acertando-o depois de um ataque ou quando ele vira de costas — e depois atacá-lo novamente para derrubá-lo, e bater uma terceira vez para causar dano. Ele lentamente começará a encolher, e então ficará realmente difícil e começará a jogar raios em você, que farão você voar dramaticamente para fora da montanha, forçando-o a escalar tudo de novo.



Apesar de Conker ter movimentos parecidos com os de Mario (como nadar), ele também realiza algumas ações únicas. Além de usar o direcional analógico, o qual determina se você corre ou anda, você pode se agachar (segurando o botão Z). Agachado, você pode dar um coice (assim como uma mula) ou saltar para trás com sua calda girando como uma hélice louca, limpando tudo o que estiver em seu caminho. Você também pode correr com as quatro patas usando o direcional analógico enquanto ainda segura o botão Z. Acima disso, enquanto está de quatro, você pode fazer um ataque com rolamento ou um pulo duplo que manda você planando para frente. Este movimento é ótimo para passar por portões temporários por perto.

Conker pode ainda desferir simples socos diretos ou até um uppercut (no estilo Dragon Punch) e pode até dar uma girada com a calda no ar. Você tem também um arsenal pessoal de outras coisas para usar. Até agora foram exibidos o guarda-chuva (que ajuda você a flutuar), uma pá (usada para cavar em certos locais para achar itens) e o estilingue. Você pode usar o estilingue em qualquer ângulo de visão normal, e ele vai travar a mira em qualquer inimigo nas proximidades, ou você pode ativar o modo de observação (em primeira pessoa) e mirar precisamente com uma mira. A melhor parte de se fazer isso desta maneira, é que a mira ficará travada no inimigo, mesmo se ele estiver atrás de uma parede, e você irá facilmente acertá-lo — contanto que não haja obstruções no caminho. Para carregar o estilingue você precisa de nozes — você pode encontrar dentro de algumas caixas quebráveis ou balançando as árvores para derrubar nozes.









Se você estiver cansado de Conker, você também pode escolher Berri, a garota do game. Ao invés de uma chicotada com a calda (Berri não tem calda), ela toma vantagem de seus cabelos compridos para dar uma chicotada com o cabelo. A sua principal vantagem revela-se quando você segura Z e aperta B — ele vem na forma de um pequenino dinossauro roxo de cabeça grande. Ele vai seguir você por toda parte e atacar os inimigos. Você pode controlar a criatura pressionando Z e usando os botões do complexo C.

Pode até não ser um GoldenEye, mas o modo multiplayer de Conker também permite que quatro pessoas lutem ao mesmo tempo. Ataque os seus amigos com o estilingue (munição ilimitada) ou uma bomba controlado por controle remoto. Você assume o controle da bomba — seguindo onde quer que ela vá, rebatendo nas paredes um certo número de vezes — criando uma grande arma maluca que é difícil de ser evitada.

No final das contas Conker's Bad Fur Day pode acabar sendo um divertido — se for desenvolvido para um público mais jovem — game no estilo de Mario. Com um visual multi-colorido e personagens bonitinhos cheios de expressão, o game certamente vai conquistar os jogadores menores.



















GAMERS - GAME NEWS - NINTENDO 64

BIO HAZARD ZERO

Capcom / Flagship

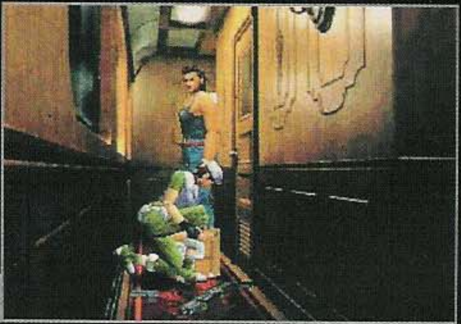
Survival Horror - N/A

Previsto para julho/agosto de 2000 no Japão

EXPECTATIVA: ★★★★★



Depois de meses de rumores, o novo Survival Horror, exclusivo para Nintendo 64, está realmente sendo produzido. Logo que a Capcom anunciou seus primeiros games para o console da Nintendo, havia rumores de que havia um novo game da série Bio Hazard (Resident Evil) em produção, com o subtítulo "Zero". Os rumores diminuíram quando a Capcom revelou a produção de Bio Hazard 2 para o console, ao invés de um novo game da série. Agora, o game produzido pela Flagship, subsidiária da Capcom pertencente a Yoshiki Okamoto (o criador de Street Fighter e Bio Hazard), finalmente volta à cena em grande estilo.





Bio Hazard Zero não é uma seqüência, mas sim um prelúdio aos acontecimentos passados na mansão na floresta de Raccoon City, durante o primeiro Bio Hazard. Você assume o papel de Rebecca Chambers (personagem secundária no primeiro game), a mais nova membro da unidade especial de polícia S.T.A.R.S., grupo conhecido desde o game original. A história começa dentro de um trem que segue em direção a Raccoon City, onde Rebecca descobre pela primeira vez sobre o risco do T-Virus. Como manda a tradição, você poderá jogar com outros personagens além de Rebecca, apesar de só ela estar confirmada até agora (em Code Veronica, a Capcom revelou apenas Claire no início, e depois informou que Chris também seria selecionável). Nas imagens liberadas, é possível ver um homem alto que segue Rebecca, mas o próprio Okamoto afirmou que ele é apenas um personagem assistencial (um NPC), ao invés de um segundo personagem selecionável.



O que diferencia este Bio Hazard dos demais games da série é a dificuldade. Yoshiki Okamoto disse que este será o mais difícil de todos os Bio Hazards. Só para se ter uma idéia, a milagrosa caixa de itens, que já é uma marca registrada da série, será removida desta versão.

Os cenários continuam no padrão pré-renderizados e os personagens são poligonais em tempo real. A qualidade permanece bem alta, com cenários cheios de detalhes e modelos bem definidos com excelentes texturas para os personagens. A capacidade do cartucho deverá ser bastante alta para armazenar todos os cenários e diálogos. Ainda não foi confirmada a presença de cenas em CG, como em Bio Hazard 2 para o console (que necessitou de um cartucho de 512 Megabits).



Com Bio Hazard Zero, a série terá muitos dos buracos no enredo cobertos. Yoshiki Okamoto comentou: "Eu quero desvendar alguns dos mistérios sem solução, como a existência da Umbrella, como o Bravo Team foi dizimado, e mais alguns problemas que não foram resolvidos".



A série está realmente se expandindo nos horizontes da Capcom, figurando na linha de frente dos títulos da empresa. E este Bio Hazard Zero só vem reforçar a linha de Survival Horrors amada por todos. Os proprietários de Nintendo 64 agora poderão contar com um título da série exclusivo e de qualidade para o console. Bio Hazard Zero está programado para a segunda metade do ano no Japão, mas ainda não foram divulgados os planos para o lançamento americano.





Complete já a sua coleção! Ligue (0**11) 266-3166 para conseguir os números atrasados!

Para anunciar ligue: (0**11) 3641 - 0444

FLIPPER GAMES
Especialista há 14 anos só em games
• Alinhamento em unidades Playstation
• Consertos e Destravamentos via sedex para o Brasil
• Cursos de Alinhamento, Destravamento e Componentes
Fone: 6958-5801 ou 6682-2422
Av. Amador Bueno da veiga, 607
Penha SP - CEP 03635-000

GAMERS - GAME NEWS - NINTENDO 64

DAIKATANA

Kemco

Tiro em 1ª pessoa - N/A

Previsto para junho de 2000 nos EUA

EXPECTATIVA: ★★★☆☆






O que é Daikatana? É supostamente a última palavra em games de tiro em primeira pessoa? É uma fenda através do espaço e tempo? É o jogo mais adiado na história dos games, um título que já está criando mofo no departamento de desenvolvimento enquanto seus programadores principais gastam todo seu tempo oferecendo entrevistas e dirigindo carrões? A resposta? Todas as anteriores. Mas toda a tolice política que está em volta do jogo não importa; o importante mesmo é que o Nintendo 64 está para ganhar outro game de tiro em primeira pessoa e que ele parece ser muito bom até agora. Ao ver as imagens, você irá concordar.

Em Daikatana, você é Hiro Miyamoto, o neto de um arqueólogo que descobriu a Daikatana, uma espada que corta o tecido do espaço e tempo, permitindo que o usuário viaje no tempo sem precisar dirigir à 140 Km/h. Antes que esta arma fosse utilizada para o bem, ela é roubada por um cara que planeja viajar pelo tempo para roubar e também pegar a cura da AIDS para conseguir fama e fortuna. Que tal isso para enredos malucos?

Conforme você viaja pelo tempo perseguindo este cientista, você pode pegar mais de 25 armas diferentes para ajudá-lo a destruir cerca de 80 inimigos diferentes... Sim você leu direito: 80. É até mais que alguns dos melhores games de plataformas por aí. Estes 80 inimigos estão espalhados por 4 zonas de tempo: Grécia Antiga, Noruega dos Vikings, São Francisco do século XXI e Japão do século XXV. As armas são apropriadas para as diferentes zonas de tempo, então não espere disparar lasers e rifles de plasma na acrópolis!

Daikatana é, em primeiro lugar, um game de tiro em primeira pessoa, mas inclui elementos de RPG que certamente vão elevá-lo acima do usual atire-e-corra. Você começa o jogo como um jovem rapaz robusto com velocidade e força bons, mas você precisa melhorar suas características pessoais se quiser sobreviver. Você melhora estas habilidades matando os inimigos e equipando armas e itens.

Graficamente, Daikatana está se mostrando muito bom. Efeitos de luz maravilhosos, assim como as variações de tempo e clima (como a neve caindo silenciosamente no episódio três) ajudam a manter a ambientação durante as missões. Os modelos dos inimigos e as texturas dos cenários não se comparam com as de Turok 2, mas como Daikatana usa o Expansion Pak, não espere ver tantos slowdowns e mudanças de frame-rate como nos games anteriores de tiro em primeira pessoas do Nintendo 64, incluindo o do caçador de dinossauros.



Onde Daikatana poderia falhar? Em seu modo multiplayer, ou na completa falta de um. Viajar pelo tempo e enfrentar amigos com machados vikings parece ser legal, mas infelizmente, não poderá ser. Ei, apenas fique feliz por você poderá jogar o game afinal de contas, o que não pode ser dito para os usuários de PC.



A Kemco tomou uma atitude muito sábia quando adquiriu Daikatana, já que ele parece uma adição muito bem-vinda não só para o arquivo de games do Nintendo 64, mas também para a linha da própria Kemco.





GAMERS - GAME NEWS - SONY PLAYSTATION

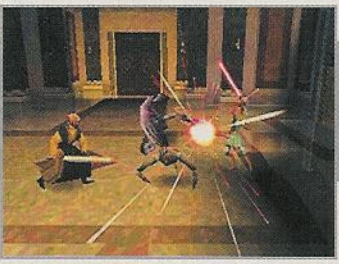
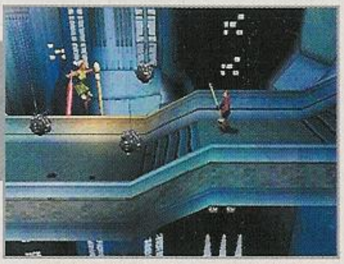
STAR WARS EPISODE I: JEDI POWER BATTLE

LucasArts

Ação - CD

Previsto para julho de 2000 nos EUA

EXPECTATIVA: ★★☆☆☆



Star Wars. Você já correu com ele. Agora você vai andar e socar com ele. Sim, ao contrário dos rumores que correram por aí, dizendo que o próximo game de Star Wars: Episode I seria outro game de luta (como o lamentável Masters of Teräs Käsi), ele na verdade é um game de ação no estilo Fighting Force, que lembra ainda um pouco dos clássicos games de Star Wars de Super NES, os três maiorais: Super Star Wars, Super Empire Strikes Back e Super Return of the Jedi.

Você poderá escolher entre cinco personagens Jedi: o mestre Qui-Gon Jinn, seu pupilo Obi-Wan Kenobi ou os membros do Conselho Jedi Mace Windu, Plo Koon ou Adi Gallia — e então você será mandado para 10 fases nas quais deverá encarar os mais poderosos mercenários e droids da Federação Comercial, e, pior ainda, os membros por trás da força secreta de Sith. Ah, e você eventualmente também enfrentará aquele tal de Darth Maul.

De acordo com a LucasArts, os personagens terão habilidades especiais que os tornará mais apropriados para avançar por certas áreas do jogo. Mace Windu é o personagem mais balanceado do jogo. Ele luta com velocidade e energia medianas e pode aumentar o poder de seu sabre de luz através da Força. Obi-Wan possui rapidez, agilidade, e tem bastante energia, mas tem poderes da Força um tanto limitados por ser ainda inexperiente e jovem. Os anos de treinamento de Qui-Gon como um Cavaleiro Jedi deram a ele muitos poderes da Força, e ele é excepcional em curar e defender, mas tem pouca energia. Plo Koon possui uma abundância em poder, mas, por isso, é o mais lento dos cinco personagens. Adi Gallia é a Amazona Jedi (bem, este é o feminino para Cavaleiro Jedi, mas realmente fica estranho) mais rápida do jogo. Ela tem a habilidade de golpear mais rápido, mas as suas habilidades de combate não são tão fortes.

O melhor é que você pode também chamar um amigo para combater as hordas de inimigos, já que o game permite dois jogadores ao mesmo tempo, oferecendo ainda mais ação. Há também alguns elementos de RPG, como o aprendizado de novas técnicas com o aumento de nível dos personagens.

A LucasArts também revelou que cada fase de Power Battle será um ambiente do filme Star Wars Episode 1. Cada fase trará novos desafios e obstáculos pelos quais você terá que passar. Até agora, os ambientes confirmados são uma nave de controle de droids da Federação Comercial, cenários desérticos em Tatooine, os pântanos de Naboo e as ruas de Theed.

Jedi Power Battle é um jogo de ação rápido no estilo arcade, inspirado nos clássicos da LucasArts como Super Star Wars. O game imediatamente coloca o jogador em uma situação onde os reflexos rápidos e domínio e coragem com o sabre de luz de um Cavaleiro Jedi são as chaves para sobreviver e obter vitória completa sobre as forças inimigas.

Segundo a LucasArts, Star Wars Episode 1: Jedi Power Battle está previsto para a julho de 2000 para PlayStation. E ainda não houve nenhuma palavra sobre a produção de uma versão do game para alguma outra plataforma.

RAPIDINHAS

Capcom e SNK mostram suas maiores novidades para a próxima geração – os títulos que farão a cabeça da galera nos arcades, em placa Naomi, e também em casa, no Dreamcast.

O Retorno das Pedras do Poder









O mais inovador game de luta da Capcom está de volta, e com ainda mais novidades. Assim como Marvel vs Capcom 2, **Power Stone 2** será lançado simultaneamente para os arcades em placa Naomi e o console Dreamcast, por volta de julho deste ano. A maior mudança é o número de jogadores: agora até 4 lutadores poderão se espancar simultaneamente; se o game já era divertido para 2 jogadores, imagine agora que você vai poder chamar a galera para promover altas pancadarias com até 4 jogadores ao mesmo tempo. Por enquanto, nenhum personagem do game original foi removido — pelo contrário, mais 4 foram adicionados: Piet, o garoto inventor; Guruman, o cozinheiro do mal; Julia, a princesa secreta; e Axel, o pistoleiro legal. Como no primeiro, os estágios são bem interativos e cada um exige uma estratégia diferente. Ao todo, são mais de 10 estágios em Power Stone 2, divididos em 5 áreas diferentes: Dark Castle, Iceberg, Tomb, Blue Sky e Space Station. Há um estágio no céu onde todos os personagens usam jetpacks para voar livremente e lutar no ar. Há também um estágio onde você luta no meio do oceano, entre dois navios. Ambas as versões, Dreamcast e Naomi, serão linkáveis através do VMS, que permite a você ler dados salvos nas duas versões. Assim, você poderá habilitar segredos em casa e carregar os dados no arcade, e vice-versa. Espera-se algumas diferenças determinantes entre as duas versões, assim como acontece em Marvel vs Capcom 2, para não atrapalhar as vendas da versão arcade, incentivando os jogadores a jogarem o game na Naomi.



Crossover com diferenças



Seria estranho demais se a Capcom lançasse **Marvel vs Capcom 2: New Age of Heroes** simultaneamente para arcade e Dreamcast, exatamente o mesmo game. Aqueles que possuem o console da Sega iriam deixar de jogar a versão Naomi, prejudicando as vendas do arcade. Pensando nisso, a Capcom continua determinada a lançar as duas versões simultaneamente, mas com sensíveis diferenças, que serão suficientes para atrair jogadores em ambas as versões. Para começar, as duas versões possuem 18 personagens comuns, existentes tanto em uma quanto na outra; a versão Naomi terá mais 10 personagens exclusivos, não existentes no console; e o Dreamcast possuirá 6 personagens exclusivos, que não estarão no arcade. Além disso, a versão Naomi possuirá 24 personagens secretos, enquanto que a versão Dreamcast terá apenas 16. Assim sendo, a versão Naomi terá 52 personagens no total (18 comuns + 10 exclusivos + 24 secretos), enquanto que o Dreamcast terá 40 personagens (18 comuns + 6 exclusivos + 16 secretos). Confira uma lista preliminar dos personagens presentes na versão Naomi:



Capcom: Ryu, Guile, Zangief, Gouki, Morrigan Aensland, Anakaris, BB Hood, Hayato (de Star Gladiator), Strider Hiryu, Captain Commando, Jill Valentine (Bio Hazard), Tron Bonne (Rockman Legend), Jin Saotome (Cyberbots), Ruby Heart, Amingo, Son Son.

Marvel: Cyclops, Wolverine, Iceman, Captain America, Spiderman, Gambit, Hulk, Venom, Dr. Doom, Cable, Marrow, Shumagorath, Juggernaut, Magneto.

Os personagens secretos não serão habilitados até que você tenha jogado uma certa quantidade de tempo, então é importante levar o seu VMS para o arcade para habilitar os personagens secretos. Outro novo recurso é o Communication Battle Mode, que permite dois jogadores linkados batalharem através da internet, com duas máquinas conectadas ou através do seu Dreamcast.

A Evolução de KOF'99





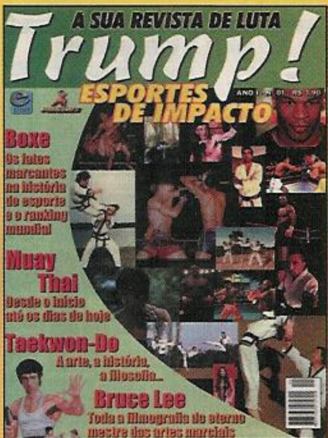


A SNK confirmou o lançamento de seu mais novo game de luta de times, agora nomeado **The King of Fighters '99 Evolution**, para Dreamcast no dia 30 de março no Japão. Assim como no KOF anterior para o console (Dream Match 1999, baseado na versão '98), os cenários serão 3D texturizados em tempo real com um alto nível de detalhe que simula os cenários 2D originais, só que com mais profundidade e beleza. Além disso, a empresa também criou novos cenários exclusivos para o DC. KOF'99 Evolution ainda terá suporte para Internet (não confirmado se haverá batalhas em rede) e também um novo modo de jogo, o Endless Mode, onde você batalha contra oponentes seguidos infinitamente, como um Survival contínuo; isso, é claro, além de todos os modos que já são característicos (Survival, Time Attack, Practice...). Os personagens secretos, Kyo original e Iori, além do chefão Krizalid, estarão selecionáveis desde o início. A maior novidade, porém, fica por conta dos novos Strikers, que serão selecionados a partir da opção Extra Strikers na tela de seleção de personagens. Eles são personagens que servem apenas para auxiliá-lo em batalhas. Os novos Strikers confirmados até agora são Goro Daimon, Kyo 95, Billy Kane, Ryuji Yamazaki e Chizuru Kagura. Alguns personagens antigos também terão roupas especiais, assim como Kyo e Athena. Parece que a SNK quer tornar um dos melhores games de luta de todos os tempos ainda melhor no Dreamcast.



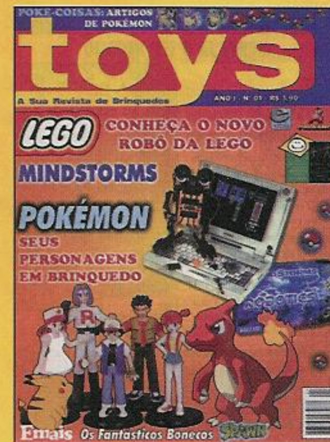


ARTES MARCIAIS, ANIME E TOYS



Código: RTR 01

TRUMP!: Os mitos, as origens e curiosidades por trás das diversas modalidades de luta.
TOYS: As últimas novidades em jogos, bonecos articulados, robôs, brinquedos eletrônicos e tantos outros que fazem a alegria dos baixinhos.
ANIME MIX: Todas as tendências da animação japonesa e mangá.



Código: RTO 01

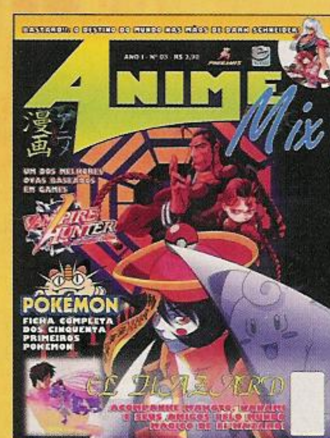
CUIDADO QUE ESTA ONDA PEGA!!!



Código: RAM 01



Código: RAM 02



Código: RAM 03

Peça pelo reembolso:

Nome:____

Endereço:______________________________________

Cidade:________________ Estado:________ Cep:__________

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (0**11) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber:

Cód.: RTR 01 - Cada R$ 3,50 (   )   Cód.: RTO 01 - Cada R$ 3,50 (   )

Cód.: RAM 01 - Cada R$ 3,50 (   )   Cód.: RAM 02 - Cada R$ 3,50 (   )   Cód.: RAM 03 - Cada R$ 3,50 (   )

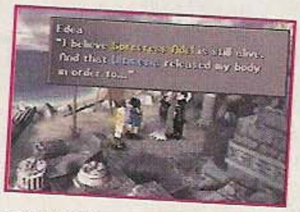
GAMERS Espaço do LEITOR

Edição 53

Quer mandar críticas? Desenhos? Sugestões, dúvidas ou elogios? Então escreva para a redação da Revista Gamers
Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa CEP 05060-000 São Paulo - SP
ou "e-maie-nos" em **gamers@edescala.com.br**

TOMORROW NEVER DIES - FINAL FANTASY VIII - BIO HAZARD 3 ?

E aí, pessoal da Gamers, tudo bem? Eu vou bem, obrigado. Gostaria de dar uma sugestão: porque vocês não fazem matérias mensais explicando a parte técnica dos video games (hardware, software, canhão, etc)? Seria legal! Sugestões a parte, porque vocês não me sugerem as respostas das perguntas a seguir, hein? **1º)** Em FFVIII, como ou onde pego o GF Diablos? Estou no 3º CD, será que ainda dá tempo? Perdi a 1º e 2º parte da estratégia da revista e estou curioso. **2º)** No 3º CD, logo no começo, converso com Edea, que agora mudou de lado, e ela me diz algo sobre "ir para o Continente...". Esqueci, mas é o mesmo continente onde fica o orfanato onde ela está com Cid. O orfanato está destruido e as crianças não estão mais lá. Por favor, me ajudem. Tô confuso. **3º)** Pra que servem certos bichos que nomeio durante o jogo? Já nomeei um Chocobo e um leão que Rinoa me pede para dar nome. **4º)** Existem roupas especiais em Bio Hazard 3? Como as pego? Já terminei o jogo 8 vezes e nada. **5º)** Em Tomorrow Never Dies, não consigo salvar o jogo. Tento, tento (assim como tento sempre fazer minhas cartas serem publicadas) mas sempre que desligo o video game, perco tudo. Chega de perguntas, tenho outra sugestão: porque vocês não fazem um site da Gamers? De preferência com um chat, pra eu conversar com a Karen Maeda! Só vocês me entendem. Ah, ia esquecendo. Feliz ano novo, porque o 3º milênio só começa no ano que vem ao contrário do que muitas emissoras andam dizendo por aí (tá vendo, adolescente num é tão burro quanto parece). É bom ver mais garotas escrevendo praí, adoro garotas que curtem games! Pensamento do Dia: "Game over na tela dos outros é refresco." Pensamento Extra." Um é pouco, dois é bom e três é ímpar." Também mando umas dicas inéditas do Tomorrow Never Dies, do PSX. Para conseguir executá-las, basta apertar Start e, no menu, entrar com estas sequências.





50 medKits, todas as armas da fase com munição máxima: Select, Select, ●, ●, L1, L1, R1, R1
Cenário Invisível: Select, Select, ●, ●, Select, Select, ■, ■.
Espionagem no céu: Select, Select, ●, ●, Select, Select, ●, ●.
Cenário Ambulante: Select, Select, ●, ●, Select, Select, ▲, ▲. Neste último, os tiros param no ar e não se pode matar os inimigos.
A primeira dica usada na segunda fase deixa Bond com 50 minas remotas. Espero que tenham gostado.

Araras - SP — **Everton L. Vicente**

Olá, Everton! Agradecemos pelas dicas, sugestões e até pelos "pensamentos do dia" (apesar de não termos encontrado serventia real para esta última... Não seria para a seção noiado?). Assim, sugerimos a você que procure as respostas em outro lugar... Brincadeira! Bem, vamos lá: **1º)** *Faremos melhor que apenas dizer como ou onde pegar Diablos; nós mostraremos como* **E** *onde. Para conseguir o membro da Guardian Force, você precisa usar o item que Cid entrega a você logo depois do baile dos iniciantes da SeeD, pouco antes de partir para a missão de Timber — a Magical Lamp. Usando-a a qualquer momento do jogo (mesmo no quarto CD, antes de entrar na sala de Ultimecia), você será levado para uma dimensão onde a escuridão impera, o lar de Diablos. É aqui que você o enfrentará. Vencendo-o você receberá, além do card Diablos, o auxílio do membro da Força.* **2º)** *Logo no início do 3º CD, quando Rinoa permanece em coma e Squall decide ter de salvá-la, você deve seguir para o Edea's House. Lá você encontrará Cid e a ex-feiticeira, que contarão sobre Ultimecia, a bruxa do futuro que esteve dominando a mente de Edea. Esta última ainda diz que eles deveriam procurar por Ellone, capaz de enviar mentes para o subconsiente do passado de outras pessoas, para tentar trazer Rinoa de volta. Caso não se lembre, Ellone está no barco da White SeeD. Edea entrega uma carta de recomendações e pede para que você encontre o navio da White SeeD nos arredores do continente de Centra. Fique zanzando com a Garden pelo continente, beirando as costas, até se deparar com o navio. Entre e prossiga com o enredo.* **3º)** *O chocobo é para ser utilizado no mini-jogo Chocobo's World do Pocket Station. Já o "leão" que você diz é o anel de Squall, onde este deposita toda a crença de sua força, mas que é dado a Rinoa.* **4º)** *Você precisa terminar o game no Heavy Mode e em menos de 2:30 hs; senão não dá certo.* **5º)** *Se não for um problema estrutural do Memory Card (estar danifica-*





BIO HAZARD - RANMA - VIOLÊNCIA NOS GAMES

RE3 - TOMB RAIDER 4 - LEGEND OF LEAGAIA - KOF'99 ?

do ou com excesso de informações), então talvez o jogo esteja com problemas. Certifique-se de estar utilizando a opção Save Game ou algo do gênero. Respondidas as perguntas?

Oi, pessoal da Gamers! Aqui é Fabiana em sua primeiríssima carta do ano 2000. E pelo que já percebo, o mundo não acabou, seja pela alegria de uns (que poderão continuar sua vida normalmente) ou pela desgraça de outros, os falsos profetas que encheram a cabeça de muitos ignorantes e que, tenho certeza, devem ter o pescoço prometido por muita gente... Depois deste infeliz comentário sobre o fim do mundo, gostaria de começar minha carta falando de Bio Hazard 3 - Last Escape. Na Gamers 45, vocês disseram que para fazer o segundo final do jogo, era preciso seguir para o Newspaper Office antes de entrar no Restaurant, onde Jill e Carlos se encontrariam pela primeira vez. Com o surgimento de Nemesis no local, estaríamos frente a frente com duas opções: 1° - pular a janela, 2° - ficar escondido. Isso resultaria num encontro com Nicholai, no final do game, onde ele tentaria fugir de helicóptero. Daí, teríamos outras duas escolhas a fazer. 1° - conversar com ele, 2° - lutar com ele. Eu tive este encontro com Nicholai, mas não escolhi as mesmas opções que vocês. Ao invés de seguir primeiro para o Newspaper Office, eu fui até o Restaurant, onde encontrei Carlos pela primeira vez. Depois, Nemesis aparece e eu acabo tendo que lutar com ele com a ajuda de Carlos (como sempre) e escolhi a opção de pular para fora pela janela. E por último, assim que estamos atravessando uma ponte, perto do laboratório, onde Nemesis atira seus tentáculos por debaixo dela, mas um momento da escolha aparecer. 1° empurrá-lo da ponte, 2° pular da ponte. Escolhi a segunda e fui parar no esgoto, onde Carlos me ajuda quando estou cercada de zumbis. Quase perto do final, no momento em que vou apanhar o rastreador de bombas, Nicholai aparece de helicóptero e outras duas escolhas surgem para decidir meu destino. Creio que este encontro é o mesmo que vocês descobriram, só que de uma forma diferente... Além de falar de BH3, tenho umas perguntas a fazer: **1°)** Porque Tomb Raider - Last Revelation não tem o velho treinamento na bela mansão de Lara Croft? Aquela história de treinar com o tal Von Croy é muito sem graça, e eu achei super chato. **2°)** Qual o limite de golpes que posso armazenar na barra de AP em Legend of Legaia? **3°)** Quando poderemos finalmente jogar "King of Fighters '99 - Millennium Battle" no nosso PlayStation? Eu termino a carta por aqui. Um abraço e feliz 2000 para todo mundo aí!





São João do Meriti - RJ | Fabiana de Medeiros



Olá, Fabiana! Aqui estamos novamente para responder sua primeira carta do ano, já que o mundo não acabou mesmo (é, mesmo as chuvas torrenciais de SP, que muitos diziam ser "o sinal dos novos tempos", não foram capazes de levar nosso mundinho. Nem Lavos — o Day of Lavos de Chrono Trigger, correspondente ao nosso Apocalipse, acontecia no final de 99 — apareceu para dar um ar de graça...). Aliás, feliz ano novo (bastante) atrasado para você. Quanto a RE3, vale lembrar que não é exatamente uma única opção que a levará a um certo desfecho, mas sim toda uma seqüência de opções que pode levá-la a um dos dois términios. Assim, as opções escolhidas podem ter culminado no mesmo ponto que nossa estratégia — em outras palavras, isso dá no mesmo. Assim, vamos às perguntas. ***1°)*** *Bom, sendo este o quarto episódio da saga, não era má idéia inovar um pouco (alí, como você deve ter percebido, mostra como começaram as aventuras de Lara).* ***2°)*** *Ao todo você pode contar com 9 comandos, que você consegue elevando o atributo AGILITY. Quanto maior a AGL, meis combinações você pode realizar. Vale lembrar que diversos itens e equipamentos permitem que você eleve este valor sem precisar gastar muito tempo elevando seu nível.* ***3°)*** *A SNK não confirmou nada mas, apesar da capacidade extremamente baixa do console para games 2D, correm rumores de que a espresa lançará uma versão do game para PS. De qualquer forma, o lançamento de The King of Fighters '99: Millennium Battle para o Sega Dreamcast está previsto para março, trazendo todos os cenários recontruídos poligonalmente e várias novas opções, além da compatibilidade com alguns games para Neo Geo Pocket Color. Talvez seja hora de evoluir um pouco...*



RE3 - TOMB RAIDER 4 - LEGEND OF LEAGAIA - KOF'99 NO PS

OS MELHORES DO MÊS

As Regras do Jogo

O que se pode e o que não se pode fazer

1º - Enviar somente **uma** foto contendo os recordes por jogo / circúito.
2º - Proibido o uso de **Game Shark** por qualquer motivo. Recordes conseguidos evidentemente através do periférico serão sumariamente **ignorados, bem como quaisquer recordes posteriormente enviados** pelo autor do mesmo.
3º - Caso optar por enviar recordes em fitas de vídeo, certificar-se de que estejam gravadas em **NTSC colorido**.
4º - **Não há prêmios ou gratificações** pela participação. Em outras palavras, aqueles que participarem estarão pelo puro espírito de competição e diversão.
5º - Carros, itens ou artefatos secretos ou personalizados são permitidos, contanto que **não** tenham sido conseguidos via Game Shark.

Títulos Propostos

Sega Dreamcast

Jogo 1 - *Soul Calibur*
Quesito: Nº de oponentes derrotados no Extra Survivor Mode
Jogo 2 - *The House of the Dead 2*
Quesito: Pontuação no Arcade Mode

Nintendo 64

Jogo 1 - *Wave Racer*
Quesito: Pontuação no Stunt Mode no circúito Dolphin Park
Jogo 2 - *Bettle Adventure Racing*
Quesito: Menor tempo no circúito Metro Madness

Sony Playstation

Jogo 1 - *Resident Evil 3 Nemesis*
Quesito: Maior pontuação no mini-jogo The Mercenaries
Jogo 2 - *Ridge Racer Type 4*
Quesito: Melhor tempo no circúito Heaven and Hell

Os Recordes

Os melhores tempos dos games da edição passada.

Sony Playstation

Jogo 1 - *Resident Evil 3 - Nemesis (Normal)*
1º - Luís H. Faloni (1:07:13, Rank A)
2º - Marcílio C. Lins (1:31:41, Rank S)
3º - Joacir P. Souza (3:13:21, Rank A)

Nintendo 64

Jogo 2 - *Diddy Kong Racing*
- Circúito Ancient Lake
1º - Alexandre Lopes (0:51:13)
2º - Endrigo C. Gurgel (0:51:16)
- Circúito Fossil Canyon
1º - Alexandre Lopes (1:20:45)
2º - Janio Lindemann (1:23:53)
- Circúito Jungle Falls
1º - Alexandre Lopes (0:54:85)
2º - Janio Lindemann (0:55:81)

BIO HAZARD 3... NOVAMENTE!





Primeiramente queria parabenizá-los pela melhor revista do mundo. Agora tenho perguntas (ops...), me esqueci que antes das perguntas quero pedir desculpas para os game-maníacos por não poder ter mantido em pé o falecido Club Sony Computer blá, blá, blá (ele morreu, snif, snif...). Agora vamos às perguntas: **1º)** Já tô cansado de jogar FFVII no primeiro CD, pois eu li na Gamers Book nº 1 que para conseguir o Limit Break Level 4/1 de Aerís eu preciso atravessar um rio. Há dois, um acessível com Tiny Bronco e outro não, mas de qualquer forma, eu consigo chegar aos continentes em volta mas, o problema é que eu não encontro a maldita caverna da Mythril onde um homem dormindo (como explicado na Gamers Book) me dá informações e o minério Mythril para trocar com o ferreiro pelo tal Limit. Onde está a caverna? Por favor expliquem com referências e não com a frase: "Atravesse o rio próximo da Mythril Mine e entre na caverna". Esta é a única pergunta, mas desde já obrigado.

ADRIANO L. FONSECA — CURITIBA - PR



Pela primeira vez recebemos uma dúvida quanto a esse assunto. Pelo que sabemos, todas as informações contidas na Gamers Book nº 1 estavam bastante explícitas (algumas vezes explícitas até demais), para compensar o tamanho reduzido das fotos. Mas, de qualquer forma, vamos à questão. Primeiramente, a Mythiril Mine é aquela localizada logo após o lado de Midgar, próxima à Kalm Town e onde habita a Midgar Zollon, a serpente avantajada. É lá que você encontra Tseng, Elena e Rude ao atravessá-la pela primeira vez, conseguindo informações sobre a missão a eles incumbida. Siga para o oeste assim que sair da Mythril Mine e você verá uma caverna do outro lado do rio.



Para chegar até lá você precisa não do Tiny Bronco (que não consegue chegar até aqui), mas do Buggy (não o do milênio), que você consegue trazer para este continente entrando em Costa Del Sol de carro e tudo, tomando o primeiro navio que encontrar. Feito isso, basta atravessar o rio e você conseguirá falar com o velho. Mas lembre-se: você deve ter lutado um número de vezes em que os dois últimos dígitos sejam iguais e excedam 255. Assim você receberá o item Mythril. Explicado o bastante, Adriano?

CLUBES

Envie o nome, endereço e uma pequena descrição sobre seu clube!

1 **Here Comes a New Challenger**
Av. Manoel Bezerra Neves, 710, 2ºtr., Socorro, Jaboatão dos Guararapes - PE CEP 54160-220
Estamos montando um clube sem fins lucartivos; apreciamos mais os jogos de Playstation sem ter preconceito com outros consoles.

2 **Equipe Mega Games**
R. Igarapé da Missão, 322, ap 22B, Cidade Tiradentes, São Paulo - SP / Cep 08384 - 010
Noss equipe responde dúvidas sobre jogos e dá dicas para PS, N64, Saturn, SNES, Mega Drive e DC.

3 **Club Gap**
R. Taufik Tebet, 353, Jardim Popular, Novo Horizonte - SP Cep 14960 - 000
Um club só para PC e SNES. Não cobramos nada. Mande seus desenhos e dúvidas. Temos carteirinha e jornalzinho. Seja do nosso clube, você vai gostar.

4 **Station Club**
R. Valfrido Naziazemo Maciel, 261, Antônio Petraglia, Franca - SP Cep 14409 - 129
O nosso club é para Playmaníacos e a vantagem do club, é que após o terceiro mês associado, você começará a receber todo mês 1 CD (do jogo que estiver sendo lançado). Temos também jornalzinho mensal e carteirinha de associado.

AVISO IMPORTANTE — NÃO NOS RESPONSABILIZAMOS POR QUALQUER ENVIO DE DINHEIRO AOS CLUBES.

SEÇÃO Noiado!

FRASE DO MÊS!

*"Eu queria guardar o sorriso de minha vó desdentada, a força do vagal do meu irmão e a vagabundagem da vida." **Guanucido Feriy** para a Cápsula do Tempo.*

Meu sonho foi realizado: escrever pela primeira vez para a "pior" revista de games do Brasil, é claro que é brincadeira! A Gamers é a melhor, mais inteligente e sábia revista dos jogos eletrônicos. **"É incrível a atenção dada aos leitores"** além das traduções, também indica as qualidades e os defeitos dos jogos. Como a maioria dos leitores fazem perguntas, eu não sou exceção: **1ª)** O jogo NEON GENESIS EVANGELION da Bandai para N64 foi adiado? **2ª)** É muito difícil vocês responderem essa pergunta, sou muito curioso. Quais as especificações técnicas do grande Jaguar, antigo né? Ah, meleca! Estou com problemas.
Eu: Não mãe, não vou tomar isso. Já melhorei!
Mamãe: Vai tomar sim!
Eu: O quê tem esse copo?
Mamãe: Ah! Só tem leite de porca, pena de urubu e bico de periquito moído.
Eu: Oh my God! Gut, gut, gut... Não estou me sentido bem, vou tentar continuar escrevendo com novas perguntas. Ai, ai, ai minha cabeça está doendo! Nossa, mas esta revista é boa mesmo. Apesar de ser especializada em produtos de beleza, sabe um pouquinho sobre video games. **3ª)** Quem é mais feio? Você que está lendo, ou esse que está do seu lado? **4ª)** O que vocês me recomendam para eliminar o tal BUG do quinqüênio? O problema que esse BUG (inseto, defeito, sei lá...) é no meio nariz, ele parece uma montanha russa. **DICA:** (Apesar de vocês não entenderem muito de jogos) No Super Mario World do Super Nintendo — primeiro pegue um cogumelo, o Mario vai crescer, depois pegue outro cogumelo, ele ficará super poderoso. Então encoste 3 vezes em qualquer inimigo. Pronto! A maneira mais fácil de perder vida, quase ninguém sabe desse truque. Não mãe, não, não...
EPILOGUE: "... passaram-se quase 2 semanas e ele voltou ao normal..." Uma última pergunta, vocês acham que eu fiquei NOIADO por um tempo?

PORCO LEITE DA SILVA — P. URUBU - PERILÂNDIA

Sexta feira, 21:41 — final de expediente na redação...

— Aê mano, sai da frente da TV! Tá muito louco esse episódio de DBZ, mas a gravação em fita tá uma mer...

— Quié que tá acontecendo? — pergunta alguém. — Quem cortou Freeza ao meio?

— Foi o Gokou, oras! — responde outro indignado no fundo da sala. — Larga a mão de se besta e sai fora, eu quero saber se o Gokou vai escapar de Namekusei antes da explosão! Ah, tem uma carta de mais um noiado que precisa ser respondida pra gente fechar a revista! Manda o Bizzarro responder.

Quando alguém levanta-se da cadeira para pegar a carta, um grito estridente é emitido e todo mundo volta-se para a tela da TV. O planeta de Namekusei está virando pó de estrelas, Gokou se desespera e procura fugir a todo custo.

— Ele vai morrer de novo! — diz outro com um sorriso.

— E daí!? O grande Patriarca e todos aqueles que foram mortos por Freeza foram mandados para a Terra, então eles podem trazer Gokou, Kuririn, Yamcha, Tenshin e Chaos novamente.

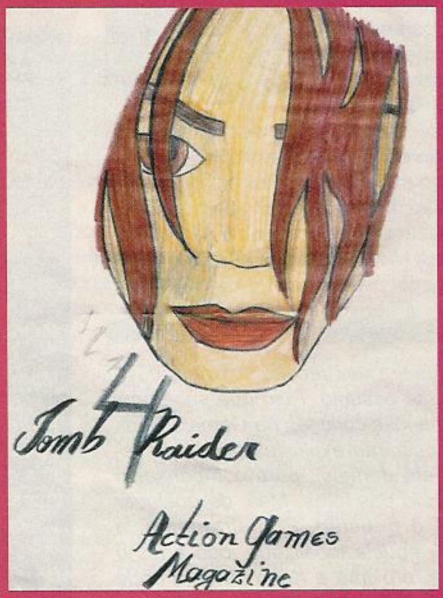
— Mas não falaram que as dragonballs só realizam um tipo de desejo uma única vez? — Pergunta outro leigo em DBZ. — Esse desenho é mó sem pé nem cabeça! Ficou quase três semanas dizendo que o planeta tinha apenas 5 min. antes de explodir. Epa!, tá quase acabando o desenho e o nosso horário, alguém respondeu aquela carta?...

Todos vão embora, crentes de que estava tudo pronto para mais um final de semana sem muitos problemas. — Acho que eu só digitei a carta, o desenho tava mais interessante. Eu gostaria de saber quem de vocês foi o criador desta maldita seção! Sexta é o único dia da semana que podemos assistir DBZ antes de sair fora! Na próxima a gente dá mais atenção pro cara!

FERAS DO TRAÇO

Fabiana de Medeiros
São João do Meriti - RJ





Ariane A. Moreira
Itanhaém - SP

Cássio F. de Oliveira
São Paulo - SP

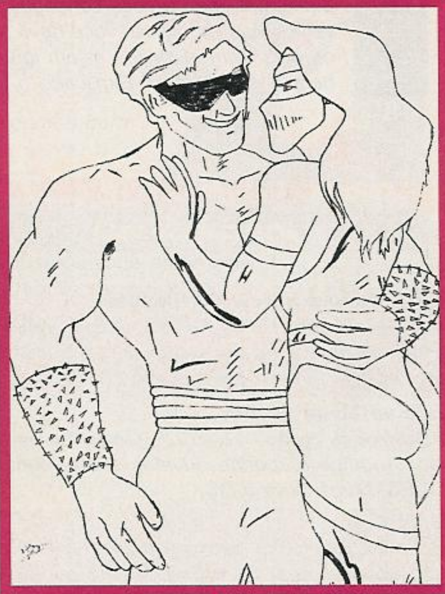


Marcos Ferreira
Itaguaí - RJ



Daniel B. Cunha
Duque de Caxias - RJ





Fábio H. S. Ramos
Bragança Paulista - SP

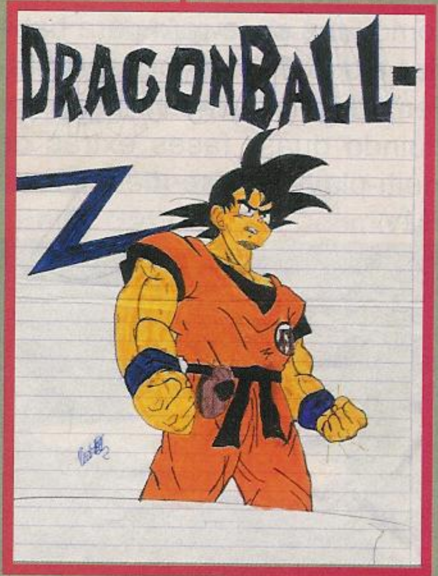
Danilson J. de Freitas
Ferraz de Vasconcelos - SP





Anderson A. Carvalho
Graça - SP

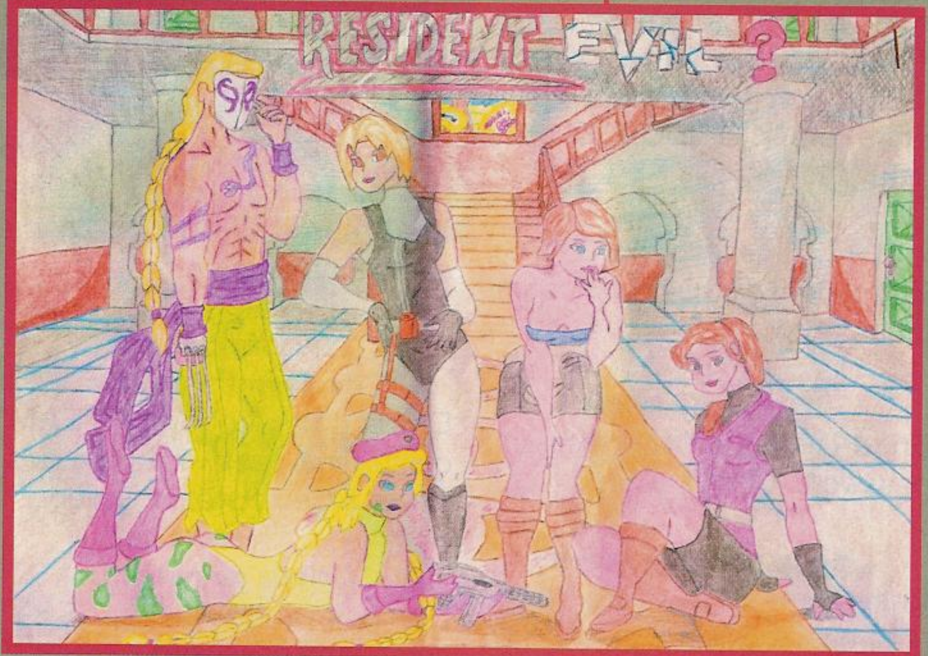
Pedro R. de M. Júnior
Duque de Caxias - RJ



Aloysio M. S. Junior
Santo André - SP



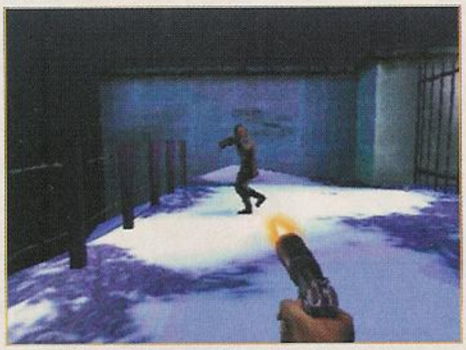
Adauri M. dos Santos
Juiz de Fora- MG



PLAYSTATION

MEDAL OF HONOR

Cheat mode
Entre com "URLINGAMBE" como uma password para habilitar todos os códigos, personagens de multi-player, fases (incluindo duas fases extras de multi-player) e seqüências de FMV.



Invencibilidade
Entre com "MOSTMEDALS" como uma password para destravar o modo Audie Murphy.

Munição infinita
Entre com "BADCOPSHOW" como uma password.

Fogo rápido
Entre com "ICOSIDODEC" como uma password.

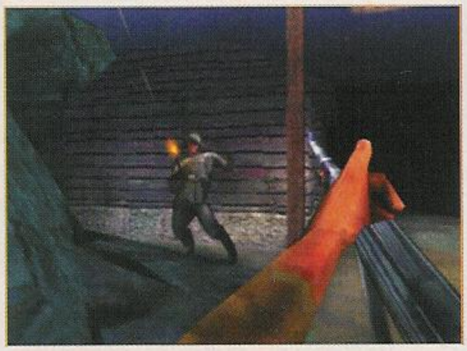
Tiros refletidos
Entre com "GOBLUE" como uma password.

Modo wire frame
Entre "TRACERON" como uma password.

Modo american movie
Entre com "SPRECHEN" como uma password.

Modo Captain Dye
Entre com "CAPTAINDYE" como uma password para destravar o modo Captain Dye. Este modo mantém sua energia persistente de fase para fase dentro de uma missão ao invés de reiniciar em 100% cada vez. Jogando o game neste modo resulta em um modo diferente para adquirir as várias honras secretas e destravar os personagens de multi-player (como o Velociraptor).

Quadro de Lynn Henson
Entre com "COOLCHICK" como uma password para ver um quadro do designer chefe do game como uma criança.



Quadro de Adrian Jones
Entre com "AJRULES" como uma password para ver um quadro do designer técnico do game como uma criança.

Quadro do time de desenvolvimento
Entre com "DWIMOHTEAM" como uma password para destravar o Secret Team Gallery.

Galeria de quadros
Entre com "DWIGALLERY" como uma password.

Power-ups especiais no modo multi-player
Entre com "DENNISMODE" como uma password para power-ups especiais no modo multi-player.

Bismark The Dog
Entre com "WOOFWOOF" como uma password para habilitar Bismark The Dog no modo multi-player.

Evil Colonel Muller
Entre com "BIGFATMAN" como uma password para habilitar Colonel Muller no modo multi-player.

Gunther
Entre com "GUNTHER" com uma password para habilitar Gunther no modo multi-player.

Noah
Entre com "BEACHBALL" como uma password para habilitar Noah no modo multi-player.

Otto
Entre com "HERRZOMBIE" como uma password para habilitar Otto no modo multi-player.

Werner von Braun
Entre com "ROCKETMAN" como uma password para habilitar Werner von Braun no modo multi-player.

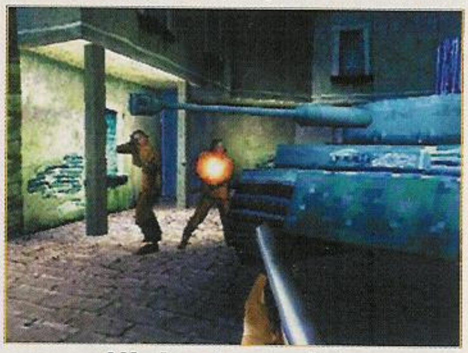
William Shakespear
Entre com "PAYBACK" como uma password para habilitar William Shakespeare no modo multi-player.

GAMERS REVISTA SEMANAL
TODA QUARTA FEIRA NAS BANCAS

Winston Churchill
Entre com "FINESTHOUR" como uma password para destravar Winston Churchill no modo multi-player.

Wolfgang
Entre com "HOODUP" como uma password para habilitar Wolfgang no modo multi-player.

Velociraptor
Entre com "SSPIELBERG" como uma password para habilitar um velociraptor de Steven Spielberg no modo multi-player.



Mission 1 completa
Entre com "RETTUNG" como uma password.

Mission 2 completa
Entre com "ZERSTOREN" como uma password.

Mission 3 completa
Entre com "BOOTSINKT" como uma password.

Mission 4 completa
Entre com "SENFGAS" com uma password.

Mission 5 completa
Entre com "SCHWERES" como uma password.

Mission 6 completa
Entre com "SICHERUNG" como uma password.

Mission 7 completa
Entre com "EINSICKERN" como uma password.

Mission 8 completa
Entre com "GESAMTHEIT" como uma password.

Making of da fase 1
Entre com "INVASION" como uma password.

Making of da fase 2
Entre com "BIGGRETA" como uma password.

Making of da fase 3
Entre com "DASBOOT" como uma password.



Making of da fase 4
Entre com "STUKA" como uma password.

Making of da fase 5
Entre com "KOMET" como uma password.

Making of da fase 6
Entre com "TWOSIXTWO" como uma password.

Making of da fase 7
Entre com "MISSLEAGUE" como uma password.

Making of da fase 8
Entre com "VICTORYDAY" como uma password.

Desconhecidos
Entre com "JIMMY" como uma password.

Entre com "ROBBIE" como uma password.

Entre com "MANON" como uma password.

Entre com "ULF" como uma password.

Entre com "HELMUT" como uma password.

Entre com "HEINRICH" como uma password.

Entre com "SMPSMDMILK" como uma password.

GAMEBOYCOLOR



Derrote o Prospector
Se você estiver tendo problemas para derrotar o Prospector na fase 10, uma vez que você o lo-

calize, caminhe lentamente até que ele entre em sua visão. Se ajoelhe e dispare. Ele não atirará em você a menos que você se ponha muito próximo. Faça isso até que ele corra para fora da porta. Então corra para a saída.

Passwords

Level	Password
2	PBPP
3	BJWJ
4	PJBW
5	WBPP
6	JBPJ
7	JJWW
8	PBWJ
9	BPWW

NINTENDO 64

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP

Todos os carros G2G

1) No modo Championship, vá para a tela de Teams, Event select, Save game e Menu principal.
2a) Pressione Z
2b) Pressione → no direcional
2c) Pressione Z três vezes
2d) Pressione B
2e) Pressione A
Então você terá destravado todos os carros G2G, mas não ganhará nenhum ponto de experiência para este truque.

Todos os carros GT2

Para habilitar todos os carros GT2, comece um jogo no modo Championship e, na tela de seleção de time, entre com: Z, →, Z, Z, Z, B, C-▼, A, →, Start.
Nota: este cheat deve ser feito no controle analógico.

Car Menu

Vá para a tela de seleção de carro em World Driver Championship e pressione "R". Isto permite que você alterne entre duas telas de seleção de carro dando a você mais opções de carros para escolher.
Nota: para este cheat funcionar você deve primeiro habilitar um dos carros na outra tela.

Mudar a cor do carro

Quando você está selecionando seu carro, pressione Z para mudar a cor dele.

Classe A "Rage"

Na "Rage" car select vá para a esquerda até encontrar a única Classe A no game, sem ter que participar do Championship.

Dirigir o 2000 Falcon Interceptor

Para dirigir o 2000 Falcon Interceptor você deve vencer todos os racing events. Então, corra a Novice Cup e derrote o Interceptor nas corridas Novice Cup.

Frear mais facilmente

Para evitar bater no guardrail, pressione para trás no joystick para reduzir a velocidade. Quando você faz isso, põe o carro em reverso, o que diminui a velocidade o suficiente para você fazer a curva.

GT Car Upgrade

Os carros diferem em controle, aceleração e velocidade conforme seu progresso no modo Championship. Isto seria simples, mas eles também são dirigidos de acordo com seu peso. Mude para hard e escolha um carro GT de acordo com seu upgrade:
Mustang: pesado, como Reed's 'Vette, vira lentamente, desliza melhor
911: Leve, como o Lotus, vira rapidamente, deslizamentos são mais difíceis de controlar.
Uma vez que você domine um destes carros, seu upgrade será mais fácil de dirigir e você saberá qual deles escolher.

Seqüência final de GT2

Para destravar a opção de seqüência final de GT2, complete a temporada de GT2.

Pistas refletidas

Para correr na pista Mirrored, use o botão Z para selecionar uma pista ao invés do botão A.

Velocímetro psicótico

Pegue um carro e escolha para dirigir em manual. Agora quando você estiver na 5ª marcha abaixe rapidamente para a 1ª e segure para trás para mudar para reverso. Agora seu velocímetro deverá rodar em círculos.

Marcas de derrapagem vermelhas

Antes da contagem para o co-



meço da corrida, pressione os seguintes botões: B, ←, ↑, ↓, → 3 vezes e ↓. Se você fizer o código corretamente antes da palavra "Race!" aparecer na tela, você verá marcas de derrapagem vermelhas ao invés de pretas.

Habilitar os circuitos Sydney
Para habilitar o último circuito de GT1 (Sydney) e todas as suas variações sem ter que salvar no memory card, comece um jogo no modo Championship e entre com "FROZENSKY" como um nome.
Para salvar o cheat para Sydney Circuit no memory card, siga os seguintes passos:

1. Remova o memory card do controle.
2. Comece um novo game no modo Championship, entre com "FROZENSKY" como um nome de corredor.
3. Aceite uma oferta de um dos dois race teams. (Se você não aceitar nenhuma oferta, o código não funciona.)
4. Volte para o menu principal e selecione Quick Race.
5. Escolha um race mode e selecione o circuito Sydney.
6. Volte para o menu principal e instale seu memory card.
7. Carregue um saved game.
8. Salve o game.

PLAYSTATION



Debug mode

Na tela título, pressione: X, ○, □.

Correr mais que o RC car

Na segunda fase, Andy's Neighborhood, você pode derrotar RC sem as jet boots. Faça o seguinte:
Cada vez que o RC car tentar passar por você, simplesmente fique na frente dele e espere ele colidir com você. Isto o impedirá por um curto tempo. Continue correndo junto e se encontre a todo custo com ele. Você pode repetir este processo para obter a Pizza Planet Coin.

Recarregar energia

Quando sua energia acabar, saia rapidamente da fase e retorne para ficar invencível.

Fase secreta

Na primeira fase, se você obter 100 moedas ou mais vá falar com Hamm e ele irá te convidar para o local secreto chamado Woodys workshop. Aqui você pode coletar extra hints, cheats e tips para vencer as outras fases.

Atalho para a orelha de Mr. Patotohead's

Na primeira fase, no quarto onde Hamm está, suba na cadeira para pular. Ao invés de pular sobre a próxima plataforma, vire ao redor. Você deverá atingir a orelha dele.

Habilitar todas as fases

Na tela título pressione ↑ 4 vezes, ↓ 2 vezes, ↑ 2 vezes e finalmente ↓ 3 vezes. Se o código for feito corretamente você irá habilitar todas as fases, mas ainda terá que completar todas as missões porque os Pizza Planet Tokens não estarão disponíveis.

PC

AGE OF WONDERS

Cheat mode

Comece o game usando o parâmetro de linha de comando BEATRIX. Então pressione [Ctrl] + [Shift] + C durante o game. (Um som irá confirmar a correta entrada do código.)

Resultado / Código
1.000 de gold / gold
1.000 de mana / mana
Exploração / explore
Fog / fog
Perder scenario / lose
Possuir todas as cidades independentes / towns
Pesquisar todos os spells / spells
Movimento ilimitado / freemove
Ganhar scenario / win

PLAYSTATION

SUIKODEN II

Melhor final

Para adquirir o melhor final, você deve ter todos os 108 personagens antes de falar com Shu sobre a missão Rockaxe. Quando você se aproximar do final do Rockaxe Castle e Nanami pular para o proteger de Gorudo, você deve responder bem depressa (não importa qual resposta você escolha). Se você fizer corretamente, após Dr. Huan falar da infeliz condição dela, ele deverá pedir para falar com Shu em particular. Então, uma vez que você termine o game, volte para Tenzan Path (noroeste de Kyaro) e retorne para esse lugar pela cachoeira. Jowy está lá, e você entrará em um duelo com ele. Fique se defendendo. Após isso, ele irá pedir para você levar sua Black Sword Rune. Continue recusando. Uma vez que você recuse bastante, Leknaat irá aparecer. Esses são os requerimentos para obter o melhor final.

Nome aleatório

Quando é suposto que você entre com um nome, pressione L1 + R1 ou L2 + R2 para escolher um nome ao acaso.

Teleporte aleatório

Quando você tiver Viki em seu grupo e pedir que ela o teleport para algum lugar, de vez em quando ela vai teleportar você no lugar errado, um dos quais é uma sala secreta na cidade de Radat. Lá você encontrará muitos itens.

NINTENDO 64



Como adquirir a empty bottle

O único lugar onde você pode comprar a empty bottle é de Rick em alguns dos festivais na praça da cidade, especialmente o Flower Festival. Com a bottle, você pode comprar medicamento ou manter líquidos nela.

Como fazer Karen se apaixonar por você

Se você escolher Karen como seu amor, há algumas regras. Não fale muito com ela. Fale constantemente com seu pai e o sujeito de lenço roxo. Na primavera e no outono você pode encontrar uvas selvagens. Dê-as para ela e seu pai todo o tempo. Visite-a no bar quando estiver aberto. Às vezes Karen está na praia perto da casa de Ann. Quando chegar o momento, adquira a pena azul de Rick.

Pond Upgrades

Para receber uma Anti-Rain Power Berry, pegue um peixe pequeno e então lance-o na lagoa onde você encontrou o primeiro pescador, um macaco azul irá aparecer e lhe dar uma berry, que permite que você não se canse durante dias chuvosos. Outra maneira é lançar qualquer vegetal na lagoa perto da casa dos carpinteiros, um espírito irá aparecer e lhe dará um desejo para ser usado entre três escolhas, weather, strength e love.

Power Berry

A lagoa atrás da barraca do pescador congela durante o inverno de forma que você pode caminhar sobre ela. Se você tiver o golden hammer, caminhe sobre a lagoa gelada e atinja a pedra na parte de trás com força. A pedra irá se quebrar e a berry poderosa irá sair.

Mapa do tesouro

Se você olhar na árvore em sua fazenda pressionando o botão A haverá um mapa do tesouro nela.



PLAYSTATION

V-RALLY 2

Todos os carros, troféus e fases

Vá para a tela game progression no menu options e então pressione L1, R1, ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, X, X + Select.

Aceleração rápida

Entre com LDN como seu nome.



NINTENDO 64



Todos os personagens do Multi-player (maneira fácil)
No menu principal, quando diz press start, pressione ↑, ↓, ↓, →, →, →, ←, ←, ←, ←, C-▲ + Start.

Todos os personagens do Multi-player (maneira difícil)
Para habilitar este personagem, complete o modo Story ou Trial com as seguintes pontuações:

Lila - Mais de 13.000 pontos
Leon - Mais de 15.000 pontos
Ryan - Mais de 17.000 pontos
Thunder - Mais de 19.000 pontos
Duke - Mais de 21.000 pontos
Gunt - Mais de 23.000 pontos
Banderus - Mais de 25.000 pontos
Jin - Mais de 27.000 pontos
Deathmask - Mais de 29.000 pontos
Cecile - Mais de 31.000 pontos

Medkit extra
No começo do game, quando você obtém seu primeiro pacote de munição, não mate o bad guy. Se você se esconder atrás da caixa onde a munição está, ele colocará um medical kit na mesa no canto direito da sala.

Grande alcance da mira para a pistol
Se você precisa de uma visão mais longa para sua pistol, troque-a por sua machine gun e então volte para sua pistol.

Invencibilidade
Vá para o menu inicial e então pressione A, B, A, Z, C-▲, C-◀, C-▲, C-▶, C-▼, Z, C-▼, A, B.

PLAYSTATION

WU-TANG: SHAOLIN STYLE

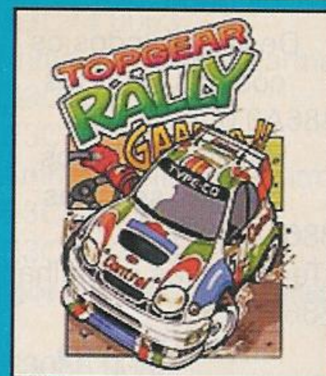
Tocar um CD normal enquanto luta
Tudo o que você tem que fazer é pressionar o botão Start para pausar o game, colocar um CD de música e despausar o game para poder lutar e ouvir qualquer CD que você quiser.

Personagem RZA secreto
No modo versus, enquanto escolhe o RZA, segure Select e então pressione X para selecioná-lo. Quando você começar a lutar você verá um personagem chamado "Fear-mentor".

Use os modos secretos no one player versus
Para usar os modos secretos de jodo no one player, selecione o modo de jogo que quiser do menu secrets. Então, selecione o modo versus do menu principal. Quando você selecionar a fase que você quer jogar, segure R1 e R2 ao mesmo tempo. Faça isso até você ouvir um som confirmando.

Músicas de Wu-Tang
Insira o CD de Wu-Tang em um cd player para ouvir algumas batidas e músicas novas de Wu-tang.

GAMEBOYCOLOR



Todos os carros e cursos
Para habilitar todos os carros e cursos, entre com a password "YQXW-H".

Todos os troféus de ouro
A password para todos os 14 carros e troféus de ouro em todos os 8 cursos é: YQX-%Z

Curva mais fácil
É mais fácil fazer curva no deserto se você apertar rapidamente (e alternativamente) os botões A e B enquanto segura ↑ no direcional.

Nove carros e sete cursos
Este código lhe dá todos os carros e cursos. Para conseguir isso, vá para options e selecione password. Então digite +PWG95D.

Nove carros e seis cursos
Para habilirar nove carros e seis pistas, entre com a password "TWX+%Z" na tela de password.

PLAYSTATION

MEDAL OF HONOR

Joker Command
D0093B7C ????
Turbo Joker Command
D0093C08 ????
80093C08 0000
Destravar todos os códigos secretos
800386A0 00FF
Habilitar todos os códigos secretos
800386A4 00FF
Ter todas as medalhas
8003869C FFFF
Invencibilidade (todos, todas as fases)
8004ACBA 2400
Energia infinita (todos, todas as fases)
8004ACC2 2400
1-hit mata (todos, todas as fases)
8004ACBE 2400
Ammo pega infinita (todas as fases)
D00461AA A462
800461AA 2400
D007DC26 A462
8007DC26 2400
Invencibilidade [todas as fases - (nota 1)]
D004ACB8 1023
8004ACBA 2400
D0055F5C 00F4
80055F5E 2400
Energia infinita [todas as fases - (nota 2)]
D004ACC2 A7A2
8004ACC2 2400
D0055F5C 00F4
80055F5E 2400

Modificador de total de inimigos neutralizados
80039CB8 ????

Códigos modificadores de performance

Máximo de tiros disparados
800385DC 967F
800385DE 0098
0 de tiro disparado
800385DC 0000
800385DE 0000
Max hits
800385E0 967F
800385E2 0098
Nenhum hit
800385E0 0000
800385E2 0000
Máximo de hits levados
800385E4 967F
800385E6 0098
Nenhum hit levado
800385E4 0000
800385E6 0000
Máximo de objetos destruídos
800385E8 967F
800385EA 0098
Nenhum objeto destruído
800385E8 0000
800385EA 0000
Máximo de inimigos mortos
800385EC 967F
800385EE 0098
Nenhum inimigo morto
800385EC 0000
800385EE 0000

Códigos para local atingido

Cabeça
Max hits
800385F0 967F
800385F2 0098
Nenhum hit
800385F0 0000
800385F2 0000

Torso
Max hits
800385F4 967F
800385F6 0098
Nenhum hit
800385F4 0000
800385F6 0000

Virilha
Max hits
800385F8 967F
800385FA 0098
Nenhum hit
800385F8 0000
800385FA 0000

Perna esquerda
Max hits
800385FC 967F
800385FE 0098
Nenhum hit
800385FC 0000
800385FE 0000

Braço esquerdo
Max hits
80038600 967F
80038602 0098
Nenhum hit
80038600 0000
80038602 0000

Perna direita
Max hits
80038604 967F
80038606 0098
Nenhum hit
80038604 0000
80038606 0000

Braço direito
Max hits
80038608 967F
8003860A 0098
Nenhum hit
80038608 0000
8003860A 0000



Códigos para destravar missões em Gallery

Mission 1
800387E8 0001
Mission 2
80038880 0001
Mission 3
80038918 0001
Mission 4
800389B0 0001
Mission 5
80038A48 0001
Mission 6 e 7
80038B78 0001

Códigos para destravar missão \ fase em Mission Log

Mission 1
Level 1
80038778 0001
Level 2
8003879C 0001
Level 3
800387C0 0001

Mission 2
Level 1
80038810 0001
Level 2
80038834 0001
Level 3
80038858 0001
Level 4
8003887C 0001

Mission 3
Level 1
800388A8 0001
Level 2
800388CC 0001
Level 3
800388F0 0001
Level 4
80038914 0001

Mission 4
Level 1
80038940 0001
Level 2
80038964 0001
Level 3
80038988 0001

Mission 5
Level 1
800389D8 0001
Level 2
800389FC 0001
Level 3
80038A20 0001
Level 4
80038A44 0001

Mission 6
Level 1
80038B08 0001
Level 2
80038B2C 0001
Level 3
80038B50 0001

Mission 7
Level 1
80038C38 0001
Level 2
80038C5C 0001
Level 3
80038C80 0001

Códigos para Mission 1 Level 1

Energia infinita
800EE956 0080
Ammo infinita para arma 1
800EEC82 03E7
800EEC92 0063
Ammo infinita para arma 2
800EEC84 03E7
800EEC94 0063
Ammo infinita para arma 3
800EEC86 03E7
800EEC96 0063
Ammo infinita para arma 4
800EEC88 03E7
800EEC98 0063

Códigos para Mission 1 Level 2

Energia infinita
800E3936 0080
Ammo infinita para arma 1
800E3C62 03E7
800E3C72 0063
Ammo infinita para arma 2
800E3C64 03E7
800E3C74 0063
Ammo infinita para arma 3
800E3C66 03E7
800E3C76 0063
Ammo infinita para arma
800E3C68 03E7
800E3C78 0063

Códigos para Mission 1 Level 3

Energia infinita
800E3086 0080
Ammo infinita para arma 1
800E33B2 03E7
800E33C2 0063
Ammo infinita para arma 2
800E33B4 03E7
800E33C4 0063
Ammo infinita para arma 3
800E33B6 03E7
800E33C6 0063
Ammo infinita para arma 4
800E33B8 03E7
800E33C8 0063

Códigos para Mission 2 Level 1

Energia infinita
800F7F76 0080
Ammo infinita para arma 1
800F82A2 03E7
800F82B2 0063
Ammo infinita para arma 2
800F82A4 03E7
800F82B4 0063
Ammo infinita para arma 3
800F82A6 03E7
800F82B6 0063
Ammo infinita para arma 4
800F82A8 03E7
800F82B8 0063

Códigos para Mission 2 Level 2

Energia infinita
800E07E6 0080
Ammo infinita para arma 1
800E0B12 03E7
800E0B22 0063
Ammo infinita para arma 2
800E0B14 03E7
800E0B24 0063
Ammo infinita para arma 3
800E0B16 03E7
800E0B26 0063
Ammo infinita para arma 4
800E0B18 03E7
800E0B28 0063

Códigos para Mission 2 Level 3

Energia infinita
800E4B16 0080
Ammo infinita para arma 1
800E4E42 03E7
800E4E52 0063
Ammo infinita para arma 2
800E4E44 03E7
800E4E54 0063
Ammo infinita para arma 3
800E4E46 03E7
800E4E56 0063
Ammo infinita para arma 4
800E4E48 03E7
800E4E58 0063

Códigos para Mission 2 Level 4

Energia infinita
800EF116 0080
Ammo infinita para arma 1
800EF442 03E7
800EF452 0063
Ammo infinita para arma 2
800EF444 03E7
800EF454 0063
Ammo infinita para arma 3
800EF446 03E7
800EF456 0063
Ammo infinita para arma 4
800EF448 03E7
800EF458 0063

Códigos para Mission 3 Level 1

Ter Proper IDs
800E6290 0380
Energia infinita
800E6366 0080
Ammo infinita para arma 1
800E6692 03E7
800E66A2 0063
Ammo infinita para arma 2
800E6694 03E7
800E66A4 0063
Ammo infinita para arma 3
800E6696 03E7
800E66A6 0063
Ammo infinita para arma 4
800E6698 03E7
800E66A8 0063

Códigos para Mission 3 Level 2

Energia infinita
800E7DA6 0080
Ammo infinita para arma 1
800E80D2 03E7
800E80E2 0063
Ammo infinita para arma 2
800E80D4 03E7
800E80E4 0063
Ammo infinita para arma 3
800E80D6 03E7
800E80E6 0063
Ammo infinita para arma 4
800E80D8 03E7
800E80E8 0063

Códigos para Mission 3 Level 3

Energia infinita
800EC0B6 0080
Ammo infinita para arma 1
800EC3E2 03E7
800EC3F2 0063
Ammo infinita para arma 2
800EC3E4 03E7
800EC3F4 0063
Ammo infinita para arma 3
800EC3E6 03E7
800EC3F6 0063
Ammo infinita para arma 4
800EC3E8 03E7
800EC3F8 0063

Códigos para Mission 3 Level 4

Energia infinita
800EEF26 0080
Ammo infinita para arma 1
800EF252 03E7
800EF262 0063
Ammo infinita para arma 2
800EF254 03E7
800EF264 0063
Ammo infinita para arma 3
800EF256 03E7
800EF266 0063
Ammo infinita para arma 4
800EF258 03E7
800EF268 0063

Códigos para Mission 4 Level 1

Energia infinita
800E2CC6 0080
Ammo infinita para arma 1
800E2FF2 03E7
800E3002 0063
Ammo infinita para arma 2
800E2FF4 03E7
800E3004 0063
Ammo infinita para arma 3
800E2FF6 03E7
800E3006 0063
Ammo infinita para arma 4
800E2FF8 03E7
800E3008 0063

Códigos para Mission 4 Level 2

Energia infinita
800E4736 0080
Ammo infinita para arma 1
800E4A62 03E7
800E4A72 0063
Ammo infinita para arma 2
800E4A64 03E7
800E4A74 0063

Ammo infinita para arma 3
800E4A66 03E7
800E4A76 0063
Ammo infinita para arma 4
800E4A68 03E7
800E4A78 0063

Códigos para Mission 4 Level 3

Energia infinita
800E6676 0080
Ammo infinita para arma 1
800E69A2 03E7
800E69B2 0063
Ammo infinita para arma 2
800E69A4 03E7
800E69B4 0063
Ammo infinita para arma 3
800E69A6 03E7
800E69B6 0063
Ammo infinita para arma 4
800E69A8 03E7
800E69B8 0063

Códigos para Mission 5 Level 1

Energia infinita
800E6916 0080
Ammo infinita para arma 1
800E6C42 03E7
800E6C52 0063
Ammo infinita para arma 2
800E6C44 03E7
800E6C54 0063
Ammo infinita para arma 3
800E6C46 03E7
800E6C56 0063
Ammo infinita para arma 4
800E6C48 03E7
800E6C58 0063

Códigos para Mission 5 Level 2

Energia infinita
800EF4E6 0080
Ammo infinita para arma 1
800EF812 03E7
800EF822 0063
Ammo infinita para arma 2
800EF814 03E7
800EF824 0063
Ammo infinita para arma 3
800EF816 03E7
800EF826 0063
Ammo infinita para arma 4
800EF818 03E7
800EF828 0063

Códigos para Mission 5 Level 3

Energia infinita
800E9366 0080
Ammo infinita para arma 1
800E9692 03E7
800E96A2 0063
Ammo infinita para arma 2
800E9694 03E7
800E96A4 0063
Ammo infinita para arma 3
800E9696 03E7
800E96A6 0063
Ammo infinita para arma 4
800E9698 03E7
800E96A8 0063

Códigos para Mission 5 Level 4

Energia infinita
800EB446 0080
Ammo infinita para arma 1
800EB772 03E7
800EB782 0063
Ammo infinita para arma 2
800EB774 03E7
800EB784 0063
Ammo infinita para arma 3
800EB776 03E7
800EB786 0063
Ammo infinita para arma 4
800EB778 03E7
800EB788 0063

Códigos para Mission 6 Level 1

Energia infinita
800F3CB6 0080
Ammo infinita para arma 1
800F3FE2 03E7
800E3FF2 0063
Ammo infinita para arma 2
800E3FE4 03E7
800E3FF4 0063
Ammo infinita para arma 3
800E3FE6 03E7
800E3FF6 0063
Ammo infinita para arma 4
800E3FE8 03E7
800E3FF8 0063

Códigos para Mission 6 Level 2

Energia infinita
800E8196 0080
Ammo infinita para arma 1
800E84C2 03E7
800E84D2 0063
Ammo infinita para arma 2
800E84C4 03E7
800E84D4 0063
Ammo infinita para arma 3
800E84C6 03E7
800E84D6 0063
Ammo infinita para arma 4
800E84C8 03E7
800E84D8 0063

Códigos para Mission 6 Level 3

Energia infinita
800EB236 0080
Ammo infinita para arma 1
800EB562 03E7
800EB572 0063
Ammo infinita para arma 2
800EB564 03E7
800EB574 0063
Ammo infinita para arma 3
800EB566 03E7
800EB576 0063
Ammo infinita para arma 4
800EB568 03E7
800EB578 0063

Códigos para Mission 7 Level 1

Energia infinita
800EF9D6 0080
Ammo infinita para arma 1
800EFD02 03E7

800EFD12 0063
Ammo infinita para arma 2
800EFD04 03E7
800EFD14 0063
Ammo infinita para arma 3
800EFD06 03E7
800EFD16 0063
Ammo infinita para arma 4
800EFD08 03E7
800EFD18 0063

Códigos para Mission 7 Level 2

Energia infinita
800EC666 0080
Ammo infinita para arma 1
800EC992 03E7
800EC9A2 0063
Ammo infinita para arma 2
800EC994 03E7
800EC9A4 0063
Ammo infinita para arma 3
800EC996 03E7
800EC9A6 0063
Ammo infinita para arma 4
800EC998 03E7
800EC9A8 0063

Códigos para Mission 7 Level 3

Energia infinita
800EAC86 0080
Ammo infinita para arma 1
800EAFB2 03E7
800EAFC2 0063
Ammo infinita para arma 2
800EAFB4 03E7
800EAFC4 0063
Ammo infinita para arma 3
800EAFB6 03E7
800EAFC6 0063
Ammo infinita para arma 4
800EAFB8 03E7
800EAFC8 0063

Nota 1: Cachorros e objetos não podem ser destruídos quando este código é habilitado.

Nota 2: Seu soldado ainda pode ser morto com granadas e rockets, e cachorros e objetos apenas podem ser mortos com granadas e rockets quando este código é habilitado.

PLAYSTATION

SUIKODEN (AM)

Dinheiro infinito
(na tela de Status)
801B801C C350
Sem batalhas aleatórias
(sobre o mapa)
8017D5F4 0000
Sem batalhas aleatórias
(em qualquer outro lugar)
80199B40 0000
Sem Random (sobre o mapa)
8012766C 0000
8012766E 0000
Sem Random
(em qualquer outro lugar)
801325C0 0000
801325C2 0000
Tempo salvo como 0'00'
801B9B8C 0000
801B9B8E 0000
Todos os itens
(necessário Game Shark versão 2.2 ou superior)
301B8091 0063
50005602 0000
801B8092 6363
301B813E 0063
301B8141 0063
301B8142 0063

PLAYSTATION

VAMPIRE HUNTER-D

HP Max
300A3DDC 00C8
VP Max
300A3DF4 0020
L-hand Max
300A3DF8 0012
Todos os itens de consumo
300A41F9 0063
300A41FA 0063
300A41FB 0063
300A41FC 0063
300A41FD 0063
300A41FE 0063
300A41FF 0063
Toda a aquisição do mapa
300A4200 0001
300A4201 0001
300A4202 0001
300A4203 0001
300A4204 0001
300A4205 0001
300A4206 0001
300A4207 0001
Todos os itens importantes
300A4208 0001
300A420A 0001
300A420B 0001
300A420C 0001
300A420D 0001
300A420E 0001
300A420F 0001
300A4210 0001
300A4211 0001
300A4212 0001
300A4213 0001
300A4214 0001
300A4215 0001
300A4216 0001
300A4217 0001
300A421A 0001
300A421B 0001

NINTENDO 64

NUCLEAR STRIKE 64

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.20

Master Bryan's Activator 1 P1
D01D1B44 00??



Master Bryan's Activator 2 P1
D01D1B45 00??
Master Bryan's Dual Activator P1
D11D1B44 00??
Vidas infinitas
800A5DF0 0009
Modificador de fase
800A5DF1 00??
Começar na fase modificada
D00A5DF1 0000
800A5DF1 00??
Invulnerabilidade
800A9730 0001
Ammo infinita
800A9731 0001
Tentativas infinitas
800A9732 0001
Fuel infinito
800A9733 0001
Stealth Mode
800A9734 0001
Double MPG
800A9735 0001
Quad Damage
800A9736 0001
Chaingun infinito
800A9737 0001
Rockets infinitos
800A9738 0001
Missiles infinitos
800A9739 0001
Wingtips infinitos
800A973A 0001
Wingtips causam dobro de dano
800A973B 0001
Max Armor aumentada em 50%
800A973C 0001
Agility
800A973D 0001
Visão de cima
800A973E 0001
Pular de level
800A973F 0001
Debug Menu
800A9740 0001

Dígitos que acompanham os códigos modificadores de fase

00 - Mission 1
01 - Mission 2
02 - Mission 3
03 - Mission 4
04 - Mission 5
05 - Mission 6

NINTENDO 64

F1 POLE POSITION

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.20

Master Bryan's Activator 1 P1
D00D9D24 00??
Master Bryan's Activator 2 P1
D00D9D25 00??
Master Bryan's Dual Activator P1
D10D9D24 00??
Modificador de volta a começar
D00BA6BC 0001
800BA6BC 0000
Sempre na última volta
800BA6BC 0000
Sempre em primeiro lugar
810BA6DA 0000

GAME BOY

FINAL FANTASY ADVENTURE

HP infinito
01FFB2D7
MP infinito
01FFB6D7
Gold infinito
01FFBED7
Max Will
0163C1D7
Max Stamina
0163C1D7
Max Power
0163C2D7
Max Wisdom
0163C3D7

GAME BOY

MEGA MAN 3

Energia infinita
01989CDE
Vidas infinitas
010A08DD
RC infinito
01989DDE
SP infinito
01989EDE
GE infinito
01989FDE
SN infinito
0198A0DE
SH infinito
0198A1DE
PU infinito
0198A2DE
RJ infinito
0198A3DE
DI infinito
0198A4DE
SK infinito
0198A5DE
DR infinito
0198A6DE
DU infinito
0198A7DE

GAMEBOYCOLOR

THE MASK OF ZORRO

Energia infinita
017646C0
Mega pulo (desligue para descer)
016C9DC6

GAMEBOYCOLOR

STAR WARS: YODA STORIES

Energia infinita
01408AD5

PARASITE EVE II



MUITO MAIS AÇÃO NESTA SEQÜÊNCIA

Parasite Eve II é um jogo com "lindas" cenas em CGs de ação-adventure e que adota o estilo de seu antecessor, só que com efeitos muito mais impressionantes. O Parasite Eve original era um RPG com elementos de ação-aventura. Neste jogo a nova policial de Nova York Aya Brea teve que encarar uma epidemia que causavam mortes horríveis ou fazia uma mutação na pessoa com as temidas mitocondrias em sua corrente sanguínea com um poder caótico. A seqüência toma lugar um pouco depois do primeiro, só que com elementos de RPG ação que lembram as séries de Resident Evil da Capcom. E enquanto Parasite Eve II é conseqüentemente melhor e com mais suspense, ele ainda sofre com alguns problemas, incluindo alguns puzzles e alguns elementos de RPG que não deveriam ter permanecido.

A mesma coisa de sempre

Como o primeiro jogo, Parasite Eve II parece muito com Resident Evil 2, pois seus personagens poligonais andam por cenários estáticos, usando ângulos de câmeras diferentes. No entanto, os detalhes em PE2 fazem com que o cenário de fundo pareça muito real, ambientes coloridos, luzes, chãos que refletem, insetos nojentos, e outros elementos que contribuem para a qualidade visual do jogo. Este jogo usa uma mistura de ângulos de câmera artísticos e claustrofóbico que são bons sem dar nenhum problema para a exploração. E porque a Aya anda para frente quando você coloca para cima, não importa em qual direção ela esteja, você pode naturalmente compensar algumas posições de câmera ruins. O cenário mostra uma aparência cinemática como o seu antecessor mostra, enquanto que Parasite Eve II é evocado, os personagens em 3D não apenas parecem belos mas se movimentam muito bem.

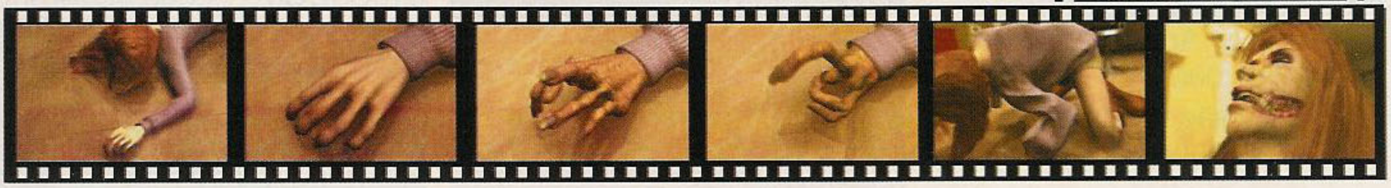


Muito o que fazer

Não é simples fazer um pássaro mutante se movimentar a toda velocidade em uma estação de gás. Aya irá lutar com animais, mesmo sendo vagamente reconhecidos, mutantes e humanos que estão com os lábios sedentos e olhos brilhantes, que ao mesmo tempo parecerão belos e ameaçadores e graças ao combate inovador de Parasite Eve 2 você pode atirar primeiro e depois perguntar depois. O PE original adotou um RPG cansativo que o obrigava a se defender de ataques constantes de monstros aleatórios que saíam do nada. PEII abandonou a maioria destas características de combate e mesmo assim te obriga a fazer uma batalha em tempo real. Você quase sempre verá os seus inimigos na tela antes que eles ataquem e se você quiser, pode pegá-los de surpresa dando o primeiro tiro. Aya tem uma mira mortal e ela pode mudar rapidamente de alvo apenas apertando o quadrado. Ela dispara as suas armas com ▲ e O é usado para um outro modo de ataque. Por exem-



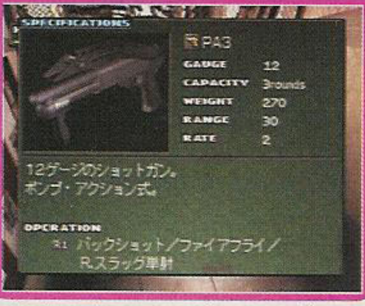












plo, uma sub metralhadora só tem um modo de tiro, enquanto que um rifle automático grudado em uma baioneta pode ser usado como uma arma de curta distância mortal. Aya irá carregar um equipamento com muitas armas reais durante o jogo e cada arma dispara como na vida real com um barulho muito parecido.

Técnicas e armas

As armas mais poderósas tendem a ser as mais pesadas e o seu peso não as fazem trabalhar direito e leva um bom tempo para recarregar. Outras armas como a baioneta, podem ser melhoradas colocando outras armas nelas adicionando novos funcionamentos. Cada vez que você acerta o seu alvo, um número que representa o dano brilha na tela, o qual te dá uma idéia de quanto as suas armas são eficazes. Os seus inimigos incluem tanto rápidos e fracos como fortes e lentos, que você deve se desviar e esquivar ou apenas ficar atirando. Felizmente, a maioria de seus oponentes têm pontos fracos sendo fácil de acabar com eles, por exemplo, alguns monstros podem sofrer mais dano se você acertar pelas costas. Aya também pode mudar a batallha para seu favor, usando um dos seus Parasite Energy Powers, que são as magias do jogo. Estes poderes são divididos em três habilidades e cada um dos 4 elementos clássicos que permitem que Aya acabe com seus inimigos, curar os machucados dela, aumentar as suas defesas e mais. Usando as Parasite Energies a ação dá uma pausa, enquanto você decide qual dos poderes quer usar. No entanto, esta característica de pausar o jogo dá um aspecto de tática e tira um pouco a ação da batalha. Francamente, ter que recarregar a sua arma enquanto o monstro te ataca deixa o jogo mais excitante, mas pausar o jogo para escolher que magia ou arma você quer usar chega até a parecer que você está trapaceando.



Aya não ganha níveis quando mata os inimigos como no primeiro jogo, mesmo assim ela ainda ganha pontos de experiência. Os pontos de experiência no entanto são usados para destravar os poderes de Aya, e para aumentar o poder deles. A maioria dos poderes são bem úteis, porque 8 dos 12 já podem ser usados logo no início, você também tem a opção de escolher em ficar apenas com os poderosos ou com uma variedade deles.

Aya deve adquirir a maioria de suas armas, armadura e munição comprando eles com os Bouncy Points que ela ganha matando o inimigo. Você quase sempre é limitado a pegar boas armas pelos seus Bouncy Points e você pode comprar uma boa arma, mas não uma armadura. Enquanto que a habilidade de comprar armas parece ajudar, o estilo de compra nos RPGs poderia dar outras características para este aqui. A necessidade de comprar armas e munição deixa os designers do jogo responsáveis por ter colocado em suas mãos um bom jogo, cheio de suspense e em certas horas, é irritante ficar comprando. Se você está com pouca munição em PEII e isso foi porque meramente você não comprou o bastante. Em adição a isso, muitos puzzles do jogo são chatos e cansativos que não são tão interessantes como o combate e a exploração. E por fim, o PEII tráz um sistema de mapa que não o faz se perder e possa achar portas que ainda não foram abertas..



Finalizando

O PE original foi um jogo que tentou unificar os estilos de Final Fantasy com Resident Evil. Infelizmente, os dois gêneros não se misturam muito bem, isso ajuda a explicar porque PEII não pode ser chamado de RPG e também porque ele é melhor que o primeiro. No entanto o jogo ainda trás algumas características de RPG que atrapalham na jogabilidade: Usar uma magia de recuperar sempre que você ficar machucado e estocar munição em um shopping apenas em caso de você precisar. PEII tráz uma característica de múltiplos finais e outros modos de jogo que só são liberados quando você o termina, um belo som que conseguiu superar o original. É um jogo que contém as características dos últimos jogos de horror, mesmo que ele não seja muito intenso como deveria ser.

PLAYSTATION

PARASITE EVE II

SQUARE - CD
AÇÃO - 1 JOGADOR

GRÁFICO	4.5	INOVAÇÃO	3.9
SOM	4.3	DIVERSÃO	3.8
CONTROLE	3.9		

4.1

PROS
Mais ação do que o PE anterior. Os gráficos de fundo bem trabalhados

CONTRAS
Uma jogabilidade meio presa

VANDAL HEARTS II

FINALMENTE A VERSÃO EM INGLÊS

A Konami realmente merece ganhar o prêmio da melhor produtora de RPG. No ano passado a empresa transformou o par de série mediocre - Suikoden e Vandal Hearts - em dois dos melhores jogos de 1999. Uma das caracetrísticas mais óbvias da sequência é o World Map ser muito parecido com Tactics Ogre e Final Fantasy Tactics. O primeiro Vandal Hearts era uma estratégia linear, mas agora você tem a liberdade de andar pelo mundo e visitar cidades. Batalhas aleatórias estão ausentes. Indo à um campo de batalha o game oferece uma escolha de entrar ou não em um combate. O combate é feito por um sistema de turno duplo único. Você movimenta o seu personagem um de cada vez e na ordem que quiser. No entanto, o inimigo se movimenta simultâneamente quando você movimenta um personagem. Um ataque pode falhar se o seu alvo se mexer para fora de sua linha de alcance. Consequentemente a ordem que você mexe os personagens é quase tão importante quanto o que você vai fazer neste turno. Algumas vezes, você irá ter que movimentar um personagem ferido para tirá-lo do caminho e poder se curar, em algumas vezes você irá fazer alguns movimentos sem utilidade fazendo os inimigos se movimentarem para você poder prendê-los. Com um pouco de sexto sentido, você pode adivinhar para onde o inimigo irá se mover e atacá-lo. Igualmente interessante é o sistema de habilidade com a arma. Cada arma vêm com um valor inicial de habilidade ou magia, após você usá-la, estas experiências podem ser movidas para outras armas da mesma categoria (espadas, lanças e etc.). Neste sentido o jogo lembra Parasite Eve, que você adquiri experiência nas armas e as move para uma super arma. A maioria das habilidades e magias são simples habilidades de ataque de vários elementos, mas você irá achar habilidades de curar um personagem, abrir arcas, restaurar a energia ou até alterar o terreno.



Mais um mancada

Infelizmente, Vandal Hearts 2 dá mancada na maior característica de seu antecessor: missões variadas. O Vandal Hearts original te desafiava com uma missão única em cada estágio, como exterminar um grupo de cachorros em um determinado tempo. VH2 simplifica a fórmula de matar todos os inimigos. É muito excitante no começo, mas fica muito repetitivo ao decorrer do jogo. A mesa de estratégia é eficiente em vários cenários.



Mesmo assim, o maior desafio em VH2 é você caçar cada arma para poder ficar com 100% de sua habilidade. Um número de mapas escondidos podem ser achados também, sendo que cada um contém muitos itens para pegar. Achar todas as armas não é uma tarefa fácil e isso mantém você muito ocupado.

O jogo faz um bom serviço mas sem inspiração nas outras áreas. O jogo centraliza a sua história na era medieval como os outros dois jogos de tática. Mesmo que a caracterização seja fraca, a trama do jogo tráz várias reviravoltas, mesmo que a maioria delas sejam bem previsíveis.

Gráficos, som e tudo mais

Os gráficos não trazem nada de especial e as músicas são legais e você irá se encontrar cantando-as junto. O diálogo é muito bom mas extremamente mal traduzido (tradição da Konami?)..

Finalizando

Como foi o único jogo de estratégia feito em 1999, mesmo assim, tem uma boa aparência, especialmente para os fãs do gênero.

PLAYSTATION

プレイステーション

VANDAL HEARTS II

KONAMI - CD

ESTRATÉGIA / RPG - 1 JOGADOR

GRÁFICO	3.6	INOVAÇÃO	3.4
SOM	3.9	DIVERSÃO	4.0
CONTROLE	3.8		

3.7

PRÓS
- Otimos campos de batalhas
- Um som legalzinho

CONTRAS
- Falhas na tradução do game









GAMERS

NÚMEROS ATRASADOS


Cód.: RG 22 Cada R$ 2,90


Cód.: RG 30 Cada R$ 2,90


Cód.: RG 31 Cada R$ 2,90


Cód.: RG 32 Cada R$ 2,90


Cód.: RG 33 Cada R$ 2,90


Cód.: RG 34 Cada R$ 2,90


Cód.: RG 35 Cada R$ 3,50


Cód.: RG 36 Cada R$ 3,50


Cód.: RG 37 Cada R$ 3,50


Cód.: RG 38 Cada R$ 3,50


Cód.: RG 39 Cada R$ 3,50


Cód.: RG 40 Cada R$ 3,50


Cód.: RG 41 Cada R$ 2,90


Cód.: RG 42 Cada R$ 2,90


Cód.: RG 43 Cada R$ 2,90


Cód.: RG 44 Cada R$ 2,90


Cód.: RG 45 Cada R$ 2,90


Cód.: RG 46 Cada R$ 2,90


Cód.: RG 47 Cada R$ 2,90


Cód.: RG 48 Cada R$ 2,90

COMPLETE SUA COLEÇÃO

GAMERS

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: RG 22 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 30 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 31 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 32 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 33 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 34 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 35 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 36 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 37 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 38 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 39 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 40 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 41 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 42 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 43 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 44 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 45 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 46 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 47 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 48 - Cada R$ 2,90 ( )

Nome: ____________________

Endereço: ____________________

Cidade: __________ Estado: ______ Cep: __________

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (0**11) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

KOUDELKA

ÓTIMAS CENAS EM CG, E JOGABILIDADE QUE É BOM NADA!

Talvez este jogo seja melhor descrito como survival horror antes de mais nada, Koudelka é outro exemplo perfeito dos games que possuem muitas cenas em CG e jogabilidade que é bom nada. Koudelka é o primeiro jogo de Playstation do recém chegado Sacnoth, uma empresa feita por ex-membros da Squaresoft. Hiroki Kikuta, que fez as músicas do Seiken Densetsu 2 e 3 para o SNES e Soukaigi para o Playstation, assume o trabalho de produzir Koudelka e assume o papel de compositor e diretor. Você realmente não deve esperar que Koudelka seja outro título da Square, na verdade, o jogo apresenta características diferentes.

A história



No ano de 1898. Uma jovem bruxa com o nome de Koudelka lasant é chamada para o Nemeton Monastery em Wales por uma voz de um fantasma. Um jovem homem chamado de Edward Plunkett estava fazendo uma visita ao monastério, pois tinha ouvido histórias que o lugar estava cheio de tesouros e mulheres. No mesmo momento um clérigo chamado O'Flaherty é mandado pelo Vaticano para investigar o local. Todos os três personagens se encontram e começam a explorar o escuro e misterioso monastério que agora viria a ser uma casa mal assombrada. Quando o jogo segue adiante, você irá ficar sabendo sobre assassinatos brutais. Para descobrir o que está por trás destes assassinatos, você viverá uma trama sobre bruxaria e magia negra.





Jogabilidade e sistema de jogo

Parecido com jogos como Final Fantasy VII e Parasite Eve, Koudelka deixa que você controle personagens 3D em um ambiente todo em 2D. Você encontra batalhas aleatórias enquanto anda pelo mapa. As batalhas usam um sistema parecido com o de jogos de estratégia. O seu comando sobre seus personagens segue a linha de RPGs básicos, selecionando entre armas, magias e vários itens. Além das batalhas, há também puzzles e obstáculos no estilo de Resident Evil. O maior problema nas batalhas é a mancada do balanceamento. Na maior parte do tempo, matar monstros normais é uma baba — é claro que os







chefes são mais difíceis. Não há lojas para você comprar armas e equipamento, então você só pode obter itens achando-os pelo mapa ou matando os inimigos. Além disso, as suas armas podem quebrar — isso se torna um problema mais tarde no jogo, e você se encontrará lutando de mãos vazias. Os produtores poderiam pelo menos fazer um sistema parecido com o de Diablo para indicar o quanto uma arma irá durar.



Armadura é necessário neste jogo, mesmo porque elas adicionam HP para seus personagens. Se você não tiver uma armadura, então as batalhas irão ficar muito mais difíceis ao longo do game. Você não será capaz de achar armaduras no mapa — matando inimigos é o único jeito de conseguir. Há apenas alguns save points no jogo e na maioria dos casos, você deve lutar com um chefe para conseguir acesso. Então, se morrer, você deve começar do último ponto que parou (deu um save). O loading time está na média, mas tem algo nas batalhas que é muito mais frustante que os loadings time. Quando um de seus personagens ataca um inimigo, todos os objetos poligonais (incluindo o seu grupo e armas) no campo de batalha desaparecem. Após cada ataque demora um tempo para voltar ao normal, e isso acontece toda vez que der um comando para seus personagens. E também, o jogo dura por volta de 15 horas — muito pequeno para um jogo de 4 CDs.



Mesmo que a jogabilidade seja desapontadora, as cenas em CG são absolutamente de tirar o fôlego, que fica ao lado de grandes empresas como Namco e Square. A atuação de voz pode parecer ruim as vezes, mas os personagens movem seus lábios muito bem nos diálogos. E também, a história contada nas cenas em CG é bem interessante. Os gráficos durante o jogo são bons e detalhados, particulamente o movimento dos personagens no mapa. E Hiroki Kikuta mais uma vez provou a sua habilidade com a música, com uma maravilhosa trilha sonora.



Finalizando

Por fim, Koudelka cai um pouco na jogabilidade, mas as maravilhosas cenas em CG fazem esta experiência memorável. Com um pouco mais de polimento na jogabilidade, isso realmente seria um pacote completo. Mas mesmo com a jogabilidade meio falha, você estará jogando um ótimo RPG.





PLAYSTATION

プレイステーション

KOUDELKA

SNK / SACNOTH - CD

RPG-1 JOGADOR

GRÁFICO	4.3	INOVAÇÃO	3.7
SOM	4.5	DIVERSÃO	3.9
CONTROLE	3.4		

3.9

PRÓS
- Lindas cenas em CG
- Um som de arrepiar

CONTRAS
- Uma má jogabilidade
- Sistema de batalha simples

SILHOUETT

A TREASURE E WORKING DESIGNS TRAZEM UM SUPER JOGO 2D

A Treasure é reconhecida pelos veteranos da indústria por ser uma das melhores produtoras de jogos de ação 2D. Todos os jogos que ela produziu desde a sua chegada foram considerados os melhores de seu gênero.

Jogos como Gunstar Heroes, Dynamite Headdy e Alien Soldier para o Sega Genesis/Mega Drive foram um dos melhores e mais inovadores de sua época. Na próxima geração que foi a geração dos jogos 3D, a Treasure continuou a mostrar a sua genialidade fazendo jogos como Guardian Heroes e Radiant Silver Gun para o Sega Saturn. Guardian Heroes foi um jogo 2D de ação muito inovador, baseado em sprite, que era considerado por muitos como o melhor jogo para o sistema feito nos EUA. Radiant Silvergun, embora nunca ter chegado aos EUA, é um brilhante jogo de tiro que trouxe uma jogabilidade inovadora para o gênero. Em fato, todos que tiveram o prazer de jogar Radiant Silvergun consideram o melhor jogo de tiro já criado. A Treasure tráz novas idéias e jogabilidades para cada novo título que ela lança. Esta linhagem não termina com o seu último lançamento Silhouette Mirage, que foi trazido para o EUA pela Working Designs.



Jogabilidade

Este jogo se centraliza em uma jogabilidade única onde os habitantes do mundo são Silhouettes e Mirages. Os Silhouettes e Mirages podem ser diferidos pelas suas cores; S são azuis e M são vermelhos. O personagem principal, Shyna que é chamada de mensageira da justiça que veio para salvar o mundo, tem as duas características dos S e M. Dependendo de qual direção que Shyna estiver ela ficará vermelha ou azul. Aqui é onde a jogabilidade complexa do jogo influi. Quando você ataca um inimigo da mesma característica, S ou M, os tiros irão roubar pontos espirituais e adicionar na barra de Shyna. Quando você ataca os inimigos com as características opostas, irá causar dano. Isso é uma pequena coisa que faz uma grande diferença no mecanismo de SM. A inovação do jogo em design não para por aqui. Shyna tem a habilidade de aprender uma grande variedade de movimentos básicos, como deslizar, agarrar, arremessar e de movimentos avançados como Cash Bash, Grand Slam e Parasite Bomb. O que separa isso dos outros jogos com um montão de movimentos é que cada movimento pode fazer um papel importante durante o jogo. Aprendendo um movimento em particular ou um mecanismo do jogo pode ajudar em derrotar um dos complexos líderes do jogo. A Working Designs









TE MIRAGE

é conhecida por melhorar os jogos em qualquer área que for necessária, com um interesse particular de aumentar o desafio do jogo. Para fazer isso em SM, a WD aumentou o número de dano das armas, fazendo com que os inimigos causem mais danos. Na maioria das partes isso fez maravilhas com o desafio do jogo. Fazendo com que as armas drenassem mais poderes espirituais, forçava com que o jogador mentalizasse quantos pontos espirituais ele tinha e como iria atacar de acordo com os pontos. Esta mudança aumentou ainda mais o desafio, impedindo que os jogadores pegassem a arma mais poderosa do jogo e ficassem usando o tempo todo.



No entanto o aumento do custo de poder espiritual das armas tem um lado negativo. Para os jogadores que procuram terminar o jogo aniquilando todos os inimigos que entrarem em seu caminho, será impossível comprar e adquirir experiência com todas as armas do jogo. Para pegar dinheiro para comprar uma variedade de armas, os jogadores terão que usar o movimento Cash Bash em cada inimigo que aparecer. Enquanto isso recompensa quem tem tempo, deixa o jogo relativamente mais demorado.

Gráficos

Os gráficos 2D do jogo não impressionam as pessoas que estão acostumadas com jogos 3D poligonais. No entanto, a Treasure fez maravilhas para poder usar o limite total dos gráficos 2D do Playstation. Há largos números de sprites na tela e cenários de fundo têm vários layers. No entanto, deve ser notado que não estão presentes certos elementos dos cenários de fundo que foram feitos na versão anterior do Sega Saturn.

Som

SM se excede na área de música e som. A trilha sonora não apenas se encaixa com o jogo, que também cai como uma luva e é algo que os fãs de trilhas de games irão colecionar. Os efeitos sonoros são claros como as vozes dos personagens. A WSD é conhecida pela sua qualidade de ação de voz e Silhoutte Mirage não irá desapontar os fãs. Enquanto que alguns resmungos de Shyna podem se tornar irritantes, não há nada a fazer com as vozes inglesas (infeliz, ou felizmente elas fazem parte do jogo!).



Não há mundos 3D, gráficos poligonais de tirarem o fôlego e muitos outros elementos que os jogadores procuram nos jogos de hoje. É pura ação 2D refinada.



PLAYSTATION

プレイステーション

SILHOUETTE MIRAGE

WORKING DESIGNS - CD

AÇÃO - 1 JOGADOR

GRÁFICO	3.0	INOVAÇÃO	3.8
SOM	4.6	DIVERSÃO	4.7
CONTROLE	4.7		

4.1

PRÓS

- Ação do começo ao fim
- O som combina com o jogo
- Jogabilidade excelente

CONTRAS

- O game está mais difícil
- Os gráficos

JACKIE CHA STU

ACREDITE, ELE PODERIA TER SAÍDO MUITÍSSIMO MELHOR!

Um dos maiores mestres em habilidades e acrobacias, além de um cérebro muito pequeno para fazer coisas que desafiam os limites que uma pessoa pode chegar — pular de um prédio para o outro, cenas com veículos pesados passando por cima ou por perto, arriscar a saúde com salto e acrobacias mirabolantes em árvores e lugares sem segurança e assim vai — Jackie Chan é um dos nomes que vagam no mundo das artes marciais. Ele é quase um Bruce Lee, mas ao invés de investir em lutas incríveis e "quase" irreais (esse "quase" não quer dizer que ele use efeitos especiais ou coisas do gênero, uma vez que todos os erros de seus filmes — acidentes, falhas técnicas e muito mais... — são mostrados durante o casting, e você realmente vê que ele faz coisas quase impossíveis), finalmente ganha seu jogo nomeado como Jackie Chan's Stuntmaster.









Este é um daqueles jogos que parecem prometer, apesar dos gráficos fracos e aparentando o estilo SD, quando visto pela primeira vez a dois anos atrás. Agora que o jogo está finalmente acabado, os gráficos aparentam "não estar no ponto" (nem por isso deixa de chamar a atenção), pecando principalmente na jogabilidade que realmente poderia ter saído muito melhor. Ele vem como um jogo de Beat em Up com alguns elementos bons de plataforma em uma medida mal posta — digamos que não muito agradável!

A história de Stuntmaster ocorre em volta do Avô de Jackie Chan, que acaba de ser raptado por uns caras, além de um pacote perdido que Jack deve achar. Para alcançar a sua meta, Jackie deve passar por lugares como os telhados,a cidade de Chinatown, esgotos e etc., coisas que você já pode imaginar se assistiu a alguns dos seus filmes como Arrebentando em Nova York ou Mestre Invencível (um dos melhores, se não for o melhor, filme de Jackie Chan mostrando todas as sua períciais e técnicas). Cada área é subdividida em três levels e termina com uma batalha com um chefe. A jogabilidade é uma mistura de Final Fight com um a de um bom jogo de plataforma. Como Jack é um "mestre louco", você pode esperar por pulos na parede — ricochetear — para atacar o inimigo, e muitos movimentos de socos e chutes das artes marciais.



Quebrar objetos como latas de lixos podem revelar comida, o que recarrega sua energia (ou life, como era dito nos velhos tempos). Mas diferente do grande pedaço vermelho de carne em Final Fight, Stuntmasters usam leite e comida com desenhos chineses para aumentar a energia de Jackie. Manter a sua barra de energia completa, não é uma tarefa fácil, os inimigos são bem fáceis de serem vencidos em uma batalha um contra um, mas eles têm o hábito de lutar contra você em grupos, ou melhor, em gangs. Então no minuto em que você está fazendo um combo de 7 hits em um inimigo, outro inimigo irá vir por trás de você e planta uma botinada na sua nuca. Cuidado, bater e correr são os pedidos do dia, deixando que você acerte os inimigos antes que você leve um soco ou



N'S
NTMASTER






mesmo dois.

A única parte extremamente irritante na jogabilidade é a influencia do jumping-plataform (as partes de pulo), entre as lutas, você deve abrir o seu caminho através de obstáculos, por exemplo, desviar-se de uma cratera pendurado-se em uma corda, desviando de fãs que irão te derrubar, e pular de uma pequena plataforma para outra; sendo assim, a moral é tentar imitá-lo assim como na sua vida real, ou mesmo os saltos malucos dos seus filmes. Cerca de noventa por cento das mortes desse jogo são causadas por pulos mal calculados (um dos piores erros do jogo do estilo... quem não se lembra dos games de Nintendinho, como Ninja Gaiden e Double Dragon nos momentos de pular buracos?).

Você deve estar pensando que se Jackie é um Stuntmaster, ele pode nadar. Mas este não é o caso. O level deve ser jogado desde o começo após cada morte, sendo assim, evitar morrer no final de cada level é sua garantia de não jogar o CD no chão e bancar Bruce Lee com seus gritos de raiva!

Voltando novamente a falar dos gráficos, o jogo tem um estilo muito definido neste visual, sendo que o modelo dos personagens neste jogo é o elemento mais impressionante, mesmo que as texturas usadas no jogo sejam bem pobres. O resultado são lutadores bem bonitos mas fora da realidade. Os ambientes são bem construídos e muito coloridos. Os efeitos gráficos como as faíscas que saem das placas de neon, quando você encosta nelas, fazem muito bem para o jogo. O som é típico de filmes básicos de artes marciais — um monte de barulhos de chutes, socos e todo aquele exagero que estamos acostumados a ouvir, chegando a recordar dos velhos tempos de Street of Rage e até mesmo de Final Fight.






O jogo também tráz uma grande quantidade de vozes. Algumas foram tiradas dos filmes de Jackie, mas algumas delas foram gravadas especialmente para o jogo. Jackie está constantemente dizendo coisas que você não ouviu antes, e este é um toque muito bom, mesmo que as vezes pareçam irrelevantes para a situação.

Para aqueles que procuram um pouco de pancadaria em memória dos velhos tempos, Jackie Chan's Stuntmaster é um jogo que tem seu jeitão sólido de ser, mas vendo por um ponto de vista tecnológico, é um pouco atrasado. Mas se você é um fã do mais louco lutador de todos os tempos, eis uma chance de tentar sua sorte e loucuras do cinema, mesmo não chegando a tanto, controlando Jackie Chan. Uma das maiores críticas é: se o jogo tivesse saído em uma época em que o estilão fosse moda, ele causaria muito mais impacto, mas ainda é bem legal, mesmo deixando muito a desejar!

PLAYSTATION

プレイステーション

JACKIE CHAN'S STUNTMASTER

MIDWAY / RADICAL - CD

LUTA - 1 JOGADOR

GRÁFICO	3.0	INOVAÇÃO	3.2
SOM	3.4	DIVERSÃO	3.7
CONTROLE	3.5		

3.3

PROS
- Serve como um bom passatempo para os momentos vagos

CONTRAS
- O game por completo poderia ter saído muito melhor

DEAD OR ALIVE 2

AS GATINHAS DE DOA2 BOTAM PRA QUEBRAR !!!

No mundo dos jogos de luta em 3D, exsitem dois jogos: Tekken e Virtua Fighter. Ambos jogos têm definido os lutadores 3D e todo game de luta 3D será comparado a estes grandes trabalhos da Sega e Namco. Contudo, existe alguma coisa entre Tekken e Virtua Fighter que está faltando: mulheres. Oh, claro... Sarah Bryant é bem quente, se você deixar sua imaginação rolar solta... E Anna fica sexy quando faz a pose da vitória.

Jogo com os pés no chão é, claro que Dead or Alive 2 alcança bem esta meta; juntando o útil ao agradavel você tem um game que se destaca entre Tekken e Virtua Fighter.



Jogabilidade e modos de jogo

Antes de pesquisarmos a beleza das lutadoras, deveríamos falar de como se joga DoA2. No geral, a jogabilidade é bem sólida, não muito diferente do Dead or Alive original. Comece o game e você achará quatro modos diferentes (Single, Time Attack, Survival e Tag Team) para jogar. Nos modos Single, Time Attack e Survival, você pode selecionar doze personagens diferentes e leve isto à uma espaçosa arena 3D.

E como mostrado em alguns Game News anteriores, em todos lugares, você pode jogar seu oponente para fora da área de luta e o mandar para uma parte nova do campo de batalha. Esta transição é perfeita, se tem uma cachoeira ou por uma janela; infelizmente, não está disponível em Tag Team onde a arena é muito menor. A jogabilidade não mudou muito da original, no entanto há mudanças principais aos counters. Como você pode lembrar, Dead or Alive tinha um botão de "hold" apertando este botão reverteria quase que qualquer ataque. Isto fez de DoA um jogo muito cheio de counters. DoA2 ficou com as reversões, mudaram o botão de "hold" para "free" e re-escreveram movimentos para inverter os ataques. Esse é um bom sistema, mas alguns dos movimentos são bem difíceis de executar com o joystick. Outra característica dos counters é o fato que você pode se opor a um ataque enquanto adquire um combo. Essa característica não é das melhores, este jogo poderia se tornar facilmente uma enorme festa de counters. O botão "free" também controla o movimento 3D do jogo, semelhante à corrida de Soul Calibur. Segurando o botão "free" enquanto move para cima ou para baixo, lhe permi-







tirá movimentos 3D. O problema é de pequeno uso; está muito mais lento que Soul Calibur. Não dá para evitar ataques neste jogo; não há nenhuma característica de evitar isso rapidamente.





O seu próprio estilo

Existem problemas menores ao tentar fazer movimentos 3D, ao invés disso o personagem executa seu counter. Isso seria legal se DoA2 tivesse botões de movimentos 3D separados (como em VF3, um simples movimento no joystick seria suficiente). É como se eles deliberadamente continuassem com o formato de três botões para ser diferente de Virtua Fighter 3. E enquanto a jogabilidade de DoA é parecida com Virtua Fighter no modo Single-player, o modo Tag Team é bem mais rápido, os combos são mais intensivos e são muito mais divertidos.





DoA2 adotou a idéia de Tekken Tag Tournament, acrescentado ao seu parceiro, é muito mais rápido, permitindo alguns combos extras. Você também pode executar alguns temerosos arremessos, dependendo de quem você escolheu como seu parceiro (para ver os arremessos especiais, escolha os personagens um atrás do outro na vertical). No geral, este jogo é como uma mistura entre Virtua Fighter e Tekken: táticas de VF, premiações no mesmo formato, com as características de Tekken Tag Tournament. Nos gráficos, contudo, DoA2 se excede de ambos os jogos.





Muitos detalhes

Dead or Alive 2 é um belo jogo, e não estamos falando apenas das mulheres. Os fundos são imensos, e os detalhes visuais estão demais, a neve se mexe quando você se movimenta pela arena, o "splash" da água quando seu inimigo entra no rio, a catedral, como janelas de um prédio abandonado... Você pode gastar horas só olhando para as telas de fundo. E se você estava maravilhado com fator feminino, foi substituído com mais sensibilidade na simulação dos movimentos (não tem mais o ridículo colchão de água que DoA mostrou). Os modelos dos personagens estão excelentes, com muitos detalhes e muito mais realistas.



Finalizando

Dead or Alive 2 deixa sua marca no mundo de jogos de luta 3D, com uma powerhouse poderosa, trilha sonora techno-rock e mulheres hipnotizantes.



ARCADE

アーケード

DEAD OR ALIVE 2

TECMO - N/D

LUTA - 1 OU 2 JOGADORES

GRÁFICO	4.8	INOVAÇÃO	4.0
SOM	4.6	DIVERSÃO	4.7
CONTROLE	4.5		

4.5

PRÓS: Lindas mulheres; Gráfico de tirar o fôlego; Sistema de luta; Jogabilidade de primeira

CONTRAS: Poucos personagens para escolher







BIOHAZARD 2 VALUE PLUS

O SURVIVAL HORROR DA CAPCOM DETONANDO NO SEU DREAMCAST!

Você acabou de chegar numa cidade, no primeiro dia de seu novo trabalho. Você tem esperado por isso há tempos, com todos esses meses de treinamento pagos. Não poderia ser melhor, poderia? Infelizmente a resposta é "SIM". A maioria da cidade está morta, há horríveis criaturas em todo lugar tentando devorar seu cérebro, e mais ainda, você não sabe pra onde esse inferno está indo. Não, você não está dando continuidade à sua profissão como um representante do atendimento ao consumidor da Microsoft, assim como procurar seu irmão num lugar sem ao menos saber se ele ainda está lá esperando. De um modo ou de outro, algo grande está acontecendo na cidade e você, querendo ou não, está envolvido. Esta é a loucura que te espera no mundo caótico de Biohazard 2 / Resident Evil 2.

Dispensando muitos dos comentários e demais detalhes do enredo entre outros pequenos tópicos, eis uma porta da versão original de PlayStation, lançado poucos anos antes. Não é nenhuma surpresa a Capcom ter relançado Biohazard 2 para Dreamcast no mercado de jogos famintos, esperando ansiosamente seu pedaço da torta. Para melhorar os gráficos, somando poucos modelos extras e embalando na demo de Code Veronica. Primeiramente, para aqueles que nunca ouviram falar em Biohazard 2 — seria possível existir uma alma viva, que leia revistas de games, e não saiba nada sobre este título? Deixando a ironia de lado, basicamente o enredo está com o mesmo fluxo: você deve escapar com vida de uma multidão de monstros que se espreitam atrás de cada canto. Junto com isso, você também tenta salvar qualquer sobrevivente restante e encontra quem ou o quê está causando tudo isso. Durante sua procura, você encontrará diferentes armas, itens para ajudar na solução de puzzles e diários explicando os fatos e curiosidades sobre os acontecimentos ocorridos na cidade. Você ainda controla Leon S. Kennedy — o oficial recém formado que acaba de chegar na cidade em seu primeiro dia de trabalho —, ou Claire Redfield — que procura seu irmão Chris Redfield. Por ironia do destino (ou por vontade dos criadores, o que seria mais provável), ambos se encontram e passam a agir conjuntamente, e um auxilia o outro.



Se você gosta das músicas de Resident Evil / Biohazard, então não pode perder a chance de ouví-las!







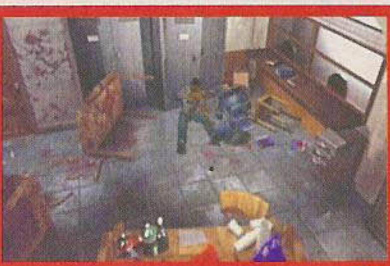
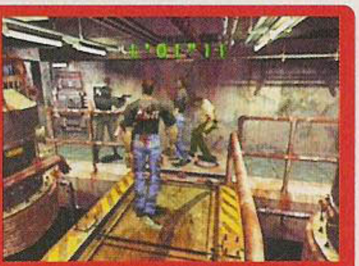
Infelizmente nada de novo foi adicionado, como na escolha dos personagens. Ainda prevalece a dependência de escolha de personagem, onde jogando com Leon ou Claire, pode encontrar certas pessoas (desnecessário dizer os nomes, não?), pegará certas armas e resolverá certos puzzles. O objetivo do game se mantém igual também, não houve nada extra que desse um "toque" ao enredo como eventos paralelos que pudessem realçar ainda mais o desfecho da trama. Contudo, para completar o game corretamente, é necessário jogar pelo menos quatro vezes, pois existem duas aventuras, ou cenário A e B, de Leon e Claire têm duas buscas cada. Tudo que foi visto na versão de PS consta na versão DC, como o 4º Survivor (o melhor desafio do jogo) e Tofu (o queijo de soja) que "eram" habilitados dependendo do seu Rank e seguir uma seqüência de pré-requisitos necessários. Esses "eram" tem um motivo especial, e os donos de Dreamcast podem até gostar, pois não haverá motivos para se gastar horas obtendo estes bônus extras, porque eles estão disponíveis no começo. Embora isso não seja nada, junto com um Art Gallery, você também pode jogar o Extreme Battle — presente na versão










Dual Shock do console da Sony.

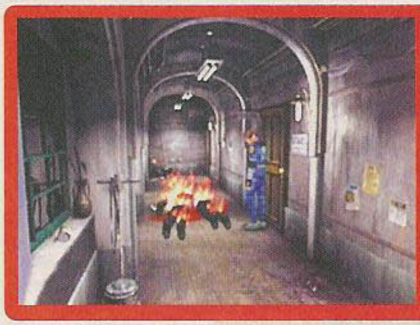
No Extreme Battle você pode escolher entre Leon, Claire, Chris ou Ada Wong. Cada um tem uma variedade diferentes de armas, incluindo pistolas, espingardas e arcos. Uma vez começado, esqueça toda a história que cerca o jogo (leve este modo como se fosse um side story). O que você tem que fazer é alcançar um certo ponto mais rápido possível no limite de tempo. Apesar de você começar com uma tonelada de munição disponível, pois logo será deixado com monstros obstruindo caminhos por todos os lugares. Se você é dono de uma versão anterior do PlayStation, e não quer jogar o jogo inteiro com as armas normais, você pode optar pelo Arranged Mode, que te dá uma arma especial com munição ilimitada. Alcance um dos tesouros da arca e você será premiado com a "Gattlin Gun" e a "Rocket Launcher".

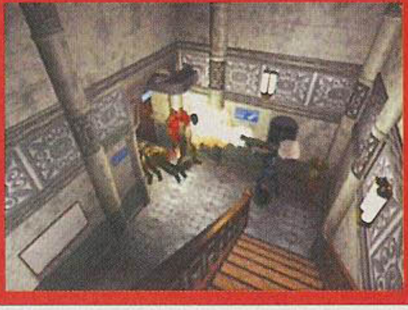
Separado de menções extras, Biohazard 2 para Dreamcast é quase a mesma coisa da versão PlayStation. Como uma porta para a versão de PC, os visuais estão muito mais limpos, mas infelizmente, o tempo de loading entre os quartos estão lentos como sempre (pode ser dito que ficou quase uma "conversão" direta, se não fosse pela resolução e a limpeza das texturas), exceto quando você está descendo e subindo as escadas. É legal ver a introdução rodando em tela inteira — não mais em Wid Screen, fazendo uso das capacidades de video playback do Dreamcast, mas no geral, ainda pode pintar uma decepção com os efeitos de pixels que foram desnecessários para esta versão. É lógico que, além de um visual mais nítido que a Capcom tentou dar ao game, somado aos mini-jogos como o 4º Survivor e Tofu, mas a razão principal para Biohazard 2 Value Plus é o demo de Code Veronica. Como você já deve ter lido em um dos Game News, é absolutamente empolgante e muito atraente. Os gráficos de qualidade, a música é assustadora como sempre e o jogo está aproximadamente uma hora mais longo. De uma prisão para um castelo fantasmagórico (não tem nada a ver com Drácula ou Frankeinstein...), os ambientes diferentes incorporaram no mais recente BH que foi muito bem produzido. Não é nenhuma surpresa que Code Veronica é um dos títulos mais antecipados no Japão e um dos melhores jogos de 2000.

Vem tudo junto em três discos, com um para cada personagem e o outro para demo. Se os fãs de BH fazem jus ao mesmo, então BH 2 de Dreamcast é imperdível, principalmente pelo demo de Code Veronica que já lhe dá uma palhinha do que está por vir. Se você possui um e ama os jogos originais da série, não tem jeito, você lamentará pagar alguns "extras" pela versão Value Plus. Se você, porém, nunca gostou de Biohazard, este rélançamento vai quase que mudar sua mente do ponto de vista dos games de Survival Horror da Capcom. De uma maneira mais direta, quem não jogou BH 2 agora pode ter o seu em versão para o Sega Dreamcast, com um monte de adicionais (mas nada que vá influenciar na mudança de enredo ou algo assim, como citado anteriormente), mas vale a pena pelo tira gosto que RE: Code Veronica vai deixar na sua boca e nos dedos.



A tela da versão demo já dá todo um clima do que você está para encontrar. Aparentemente, é só uma hora de jogo!



DREAMCAST

ドリームキャスト

BIOHAZARD 2

CAPCOM - 3 GDS

SURVIVAL HORROR - 1 JOGADOR

GRÁFICO	3.8	INOVAÇÃO	3.9
SOM	4.1	DIVERSÃO	4.8
CONTROLE	4.3		

4.1

PRÓS

Gráficos em alta resolução e todos os segredos da versão de PS já disponíveis entre coisas mais • Um demo de RE: Code Veronica

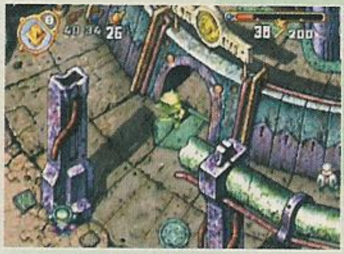
CONTRAS

Poderiam ter reaproveitado todos os elementos do game e ter acrescentado muito mais a se explorar

ELEMENTAL GIMMICK GEAR

MAIS UMA DECEPÇÃO PARA O DREAMCAST

Aviso! Se você comprou o seu DC esperando jogos 3D revolucionários com gráficos animais, fique o mais longe possível de Elemental Gimmick Gear, este é tecnicamente o jogo mais inferior de Dreamcast que está a solta. Sim, é até mesmo pior que Plus Plum e Giga Wing. Ignorando o trabalho artístico fantástico, facilmente um dos melhores já vistos em jogos 2D, EGG não foi feito para impressionar visualmente. Ele é quase sempre chato, sofre de slow down e tem uma mancada distinta na animação. Não, este jogo não é do tipo que irá impressionar os seus amigos e família. É no entanto, um horrível jogo de RPG-ação que segue a linha de Zelda. Ele traz tudo o que os jogadores de verdade consideram importante em um RPG-Ação: Toneladas de mecanismos legais, puzzles divertidos e desafiadores e uma história original. Somado a um controle difícil.





Que ruim hem?

Os escritores traduziram literalmente do japonês, nos deixando com frases sem sentido. Ainda bem que o jogo não depende tanto da tradução (como em Senmue que os diálogos fazem do jogo bom ou ruim). EGG sobrevive com a sua jogabilidade, muito parecido com os jogos 2D de Zelda em que as histórias eram simples, tendo Link que salvar a princesa. EGG com esta aparência, vai fazer com que você pense em RPG de consoles de 16 bit, ou mais recentemente em jogos como Alundra, Shining Wisdom e Neutopia (tudo bem, Neutopia é da era 16 bits). Como nestes jogos, você deve viajar por mundos estranhos e resolver quebra-cabeças para poder continuar seguindo em frente.

A jogabilidade



EGG dá pra você pleno controle no personagem principal. Os seus primeiros ataques são socos, mas logo depois você pode bloquear e rodar, tirando fora de seu caminho qualquer inimigo. Você também irá se encontrar saindo de seu EGG. Enquanto progride, você vai ganhando um gancho para atravessar abismos, ataque de fogo para queimar seus inimigos, ataque de gelo para congelá-los e muito mais. Você também pode pegar power-ups pelo caminho, melhorando o seu ataque, defesa ou poderes da mente. Tirando todas estas características, o sistema de ação é a maior reclamação do jogo. O ataque com soco é muito básico e nunca parece ser rápido o bastante para te prevenir de ficar preso ao inimigo. Um combo ou algo parecido seria bem vindo. Sendo que a maior parte da ação é assim: dê um soco, você é acertado, dê outro soco, e você é acertado novamente... de novo e de novo, até que alguém saia vitorioso. O ataque rodopiante não é muito bom, ele tira a sua própria energia e demora muito para ser iniciado. Sim o jogo é muito liberal em te dar power-ups (os inimigos deixam cair itens quando morrem), mas parece que os produtores relaxaram um pouco quando fizeram o sistema de batalhas. Algumas pessoas vão ficar frustradas. Se você ignorar isso, ele fica muito bom. O brilho do jogo fica nos puzzles que são encontrados nos calabouços e de como você deve usar cada item ou arma de seu arsenal para resolvê-lo. É um jogo de RPG-Ação clássico, um daqueles que você não irá ver no Dreamcast por um bom tempo.



Muitos quebra-cabeças

Realmente há alguns Puzzles geniais durante o jogo que são bem mais do que puxar a alavanca ou empurrar os blocos. Algumas vezes você terá que congelar os seus inimigos para usá-los como blocos. E isto é só o começo. Ao invés de usar bombas para quebrar paredes rachadas você terá que usar o seu rodopio para fazer isso. Você também poderá usar o seu rodopio para planar, e poderá entrar em canhões e etc.

Quando você conseguir atravessar um calabouço inteiro, você enfrentará um chefe. Neste ponto o jogo se torna inteiramente 3D para poder enfrentar o líder. As coisas parecem mais impressionantes aqui do que na parte de 2D, a animação do EGG é perfeita e há alguns efeitos legais de reflexo e transparência. No entanto, se você esquecer a câmera, que faz manobras radicais que só resultam em confusão, as batalhas 3D são bem melhores que as outras batalhas 2D do jogo. Tudo o que você faz nas batalhas 2D você pode fazer na 3D. É difícil passar de um simples chefe sem morrer pelo menos uma vez, mas quando o truque para matar o cara é descoberto, só se perde energia usando o rodopio. Os desafios dos chefes é um outro ponto, na verdade um ponto considerado ruim.

Finalizando

EGG tem muita variedade de calabouços, o único problema é que você vai ter que deixar os gráficos de lado, a tradução horrível e o sistema de batalha. Se conseguir fazer isso, achará uma experiência recompensadora.

DREAMCAST

ドリームキャスト

ELEMENTAL GIMMICK GEAR

HUDSON SOFT/VATICAL ENT. - GD

RPG - 1 JOGADOR

GRÁFICO	3.2	INOVAÇÃO	3.5
SOM	3.4	DIVERSÃO	3.7
CONTROLE	3.5		

3.4

PRÓS
- Os puzzles bem criativos e variados

CONTRAS
- Sistema de jogo não muito agradável
- Os gráficos ruins

GAMERS ESPECIAL

AS MELHORES ESTRATÉGIAS!



Cód.: GE 25
R$ 2,90



Cód.: GE 26
R$ 2,90



Cód.: GE 27
R$ 2,90



Cód.: GE 28
R$ 3,40



Cód.: GE 29
R$ 3,40



Cód.: GE 30
R$ 3,50



Cód.: GE 31
R$ 3,50



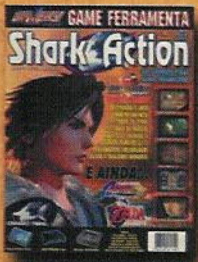
Cód.: GE 33
R$ 3,50



Cód.: GE 34
R$ 3,50

Shark Action

OS MELHORES CÓDIGOS DE GAME SHARK!



Cód.: GE 32
R$ 3,50



Cód.: GFSA 01
R$ 3,50



Cód.: GFSA 02
R$ 3,50



Cód.: GFSA 03
R$ 3,50

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: GE 25 - R$ 2,90	( )	Cód.: GE 32 - R$ 3,50	( )
Cód.: GE 26 - R$ 2,90	( )	Cód.: GE 33 - R$ 3,50	( )
Cód.: GE 27 - R$ 2,90	( )	Cód.: GE 34 - R$ 3,50	( )
Cód.: GE 28 - R$ 3,40	( )	Cód.: GFSA 01 - R$ 3,50	( )
Cód.: GE 29 - R$ 3,40	( )	Cód.: GFSA 02 - R$ 3,50	( )
Cód.: GE 30 - R$ 3,50	( )	Cód.: GFSA 03 - R$ 3,50	( )
Cód.: GE 31 - R$ 3,50	( )		
Cód.: GE 32 - R$ 3,50	( )		

Nome:______________________________

Endereço:______________________________

Cidade:____________ Estado:____ CEP:__________

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL no valor total do pedido para a Editora EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16381, CEP 02599-970 - São Paulo - SP. Maiores informações, tel.: (0**) 266-3166. Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista, basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

PC

PHARAOH

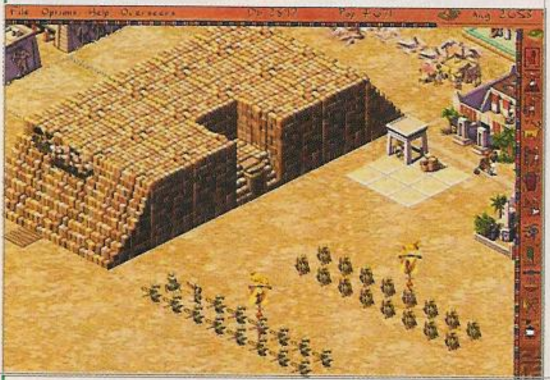
PUBLICADO: Sierra
JOGADORES: 1
GENERO: Estratégia
LANÇADO: 10/01/00
WEB SITE: http://www.sierra.com

GRÁFICO:	4.0
SOM:	4.5
JOGABILIDADE:	4.0
ORIGINALIDADE:	4.0
DIVERSÃO:	4.0
NOTA FINAL:	4.0

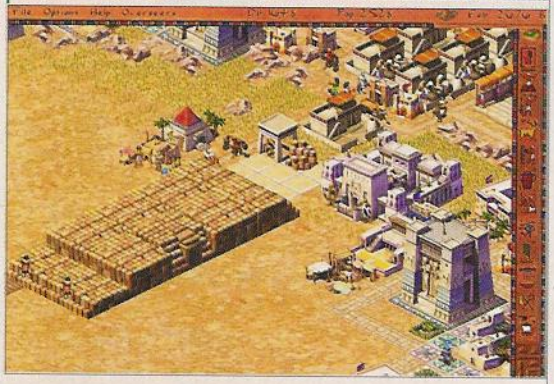
REQUERIMENTOS:

Mínimo: Pentium 133, 32MB RAM, 360 de HD, CD-ROM 4x

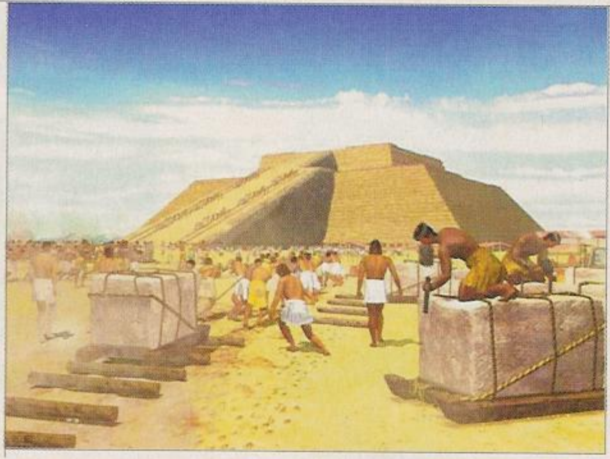
Recomendado: Pentium III, 64MB RAM, 400 de HD, CD-ROM 12x







Um show de detalhes



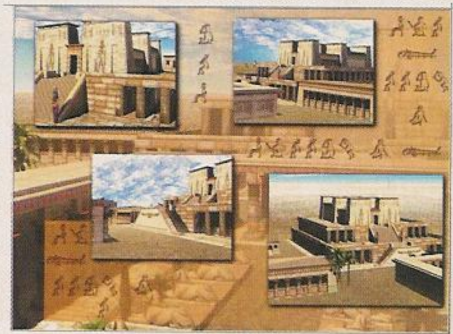
Não é segredo que a produção mais popular da Sierra é Caesar Palace III. Aparentemente os designers da Sierra sentiram que era mais fácil liberar um design original que criar um novo game. Os jogos de estratégias (construção de cidades) da Sierra tinha sido feito para se tornar o favorito de seu gênero, ganhando o respeito e adoração dos usuários de todo o mundo.

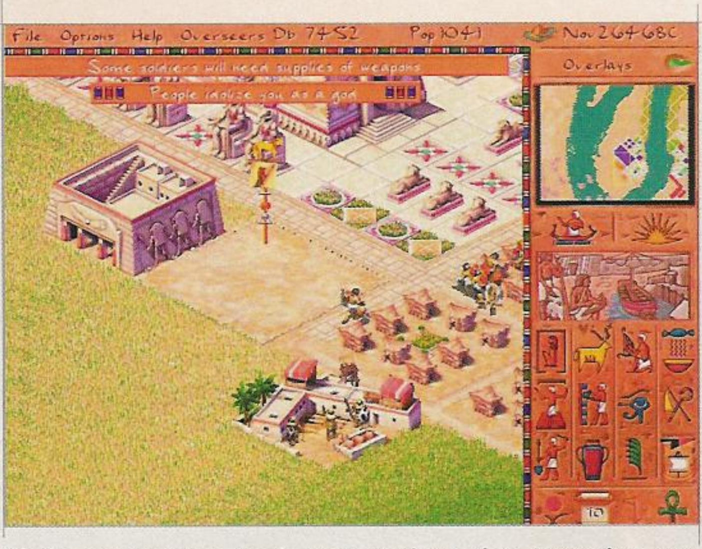


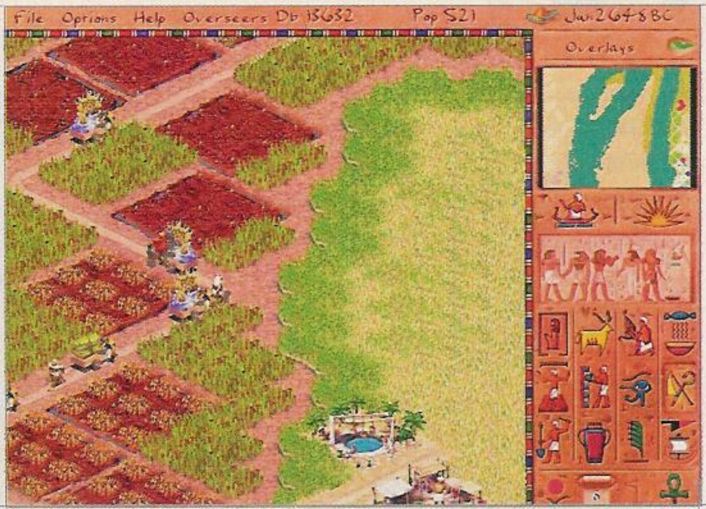
Infelizmente, você só pode recriar o nascimento e a queda do Império Romano sagrado. Entre faraó, o último e o da Sierra. Como o nome diz, Pharaoh é baseado no Egito antigo, que se fixou nas margens do rio Nilo de 35.000 a 1350 a. C. Pharaoh trás basicamente as mesmas características que fizeram de Caesar III um Hit. É o mesmo time que produziu Caesar III.



Pharaoh é o jogo de estratégia mais bonito, usando uma paleta de cores 16-bit para um efeito máximo. Se você olhar bem de perto, irá notar hieroglifos coloridos junto com um painel de controles bem colorido, cheio de informações junto com um mundo bem detalhado. Pharaoh também tem a aparência mais esquisita já vista em um jogo de estra-





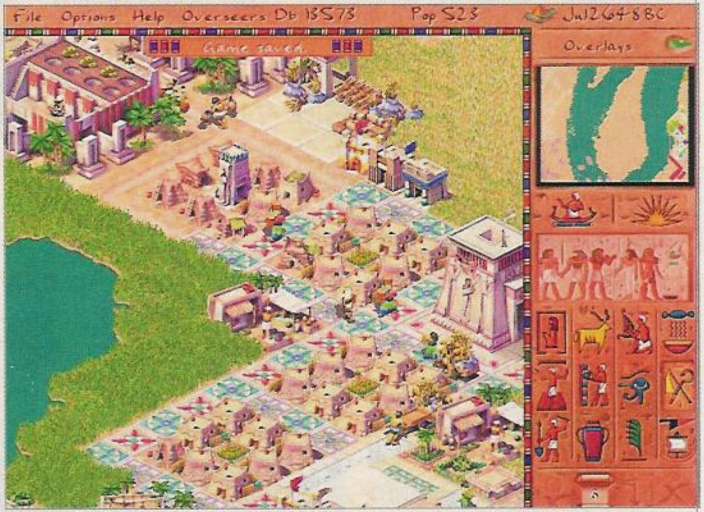


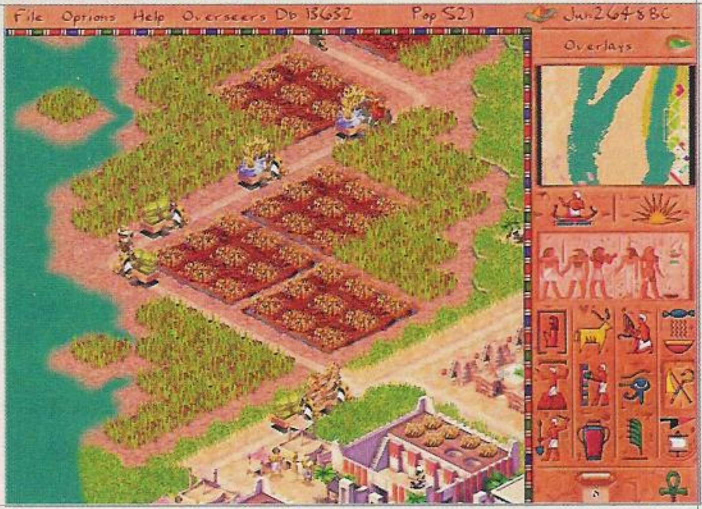
tégia em tempo real, que variam das grandes esfinges e obeliscos, até as grandes pirâmides de Giza. Para fazer as coisas realmente interessantes, muitas destas construções evoluem com o tempo e todas cercadas de personagens altamente animados.

Pharaoh faz um bom trabalho modelando a vida na região fértil do Rio Nilo. Pharaoh trás um mecanismo de combate que habilita exércitos lutarem terra/terra ou mar/terra. Agora, os jogadores não só podem montar exércitos com arqueiros, infantaia e até carruagens, mas agora podem até construir navios de guerra gigantes para enfrentar seus inimigos e transportar seus vassalos. Em adição, Pharaoh vem com um sistema de combate que permite ao jogador mudar a sua posição de combate a qualquer hora.

Jogabilidade

Na jogabilidade, o mecanismo de Pharaoh não é muito diferente de Caesar III. Novamente, os jogadores tem orçamento limitado a sua disposição, que deve ser gasto para fazer estradas, limpar terrenos, construir casas e etc. Os jogadores podem consultar o seu computador auxiliar a qualquer hora para pegar qualquer tipo de informação, ele explica tudo, desde o problema da cidade até como resolvê-lo. Novamente nada de novo foi adicionado comparado a Caeser. Até as condições de vitória são, para todas as intenções e propósitos, parecidas com aquelas encontradas nas séries de Caeser. Por exemplo, na campanha do jogo, a meta é passar de cenário para cenário aumentando as estatísticas em quatro categorias separadas, como chegar a um certo level de população, ou estruturas elaboradas.





Qual é o veredicto final?

Se você é um fã de jogos deste estilo, especialmente os clássicos da Sierra (A trilogia de Caesar), você simplesmente deve correr atrás de uma cópia deste novo lançamento. Mas por outro lado, se você está hesitando no conceito de jogos deste estilo, agora é uma boa hora de ver se você tem o que é preciso para construir um monumento que dure a eternidade.

ODIUM

PUBLICADO: Interplay
JOGADORES: 1
GENERO: Estr. / RPG
LANÇADO: 20/12/99
WEB SITE: www.interplay.com

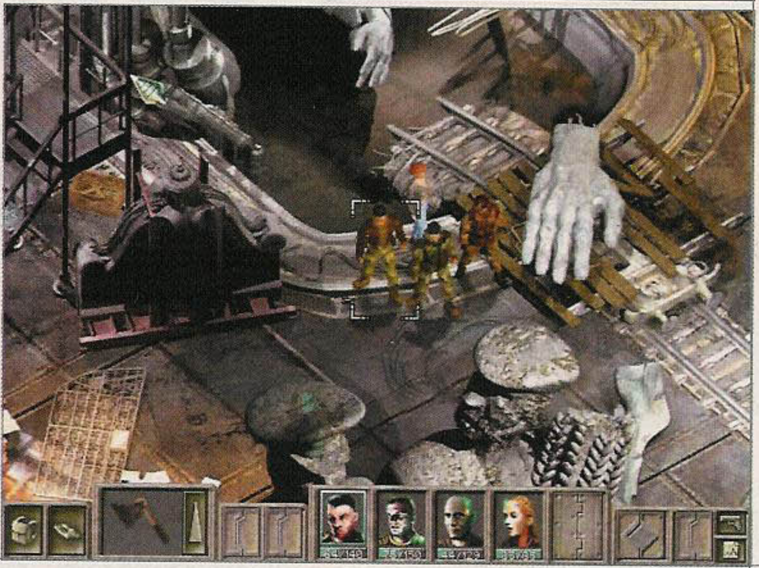
GRÁFICO:	3.5
SOM:	3.0
JOGABILIDADE:	3.5
ORIGINALIDADE:	3.5
DIVERSÃO:	3.5
NOTA FINAL:	3.5

REQUERIMENTOS:

Mínimo: Pentium 200, 32MB RAM, 270 de HD, CD-ROM 4x

Recomendado: Pentium III, 64MB RAM, 300 de HD, CD-ROM 8x

Um bom sistema de combate em um ambiente escuro



Há pouco tempo atrás, um jogo de Blue Byte chamado Incubation bateu às estantes das lojas. O design do jogo e a jogabilidade eram simples, mas o jogo era bastante agradável. Era um jogo tático, mas diferente de títulos como XCOM e Jagged Alliance, o combate foi simplificado e foi confiado numa estrutura de puzzles para sua complexidade tática (e hordas de monstros com suas forças escassas). Se você estivesse procurando um tema realista ou plausível, Incubation não seria isto. O que exibiu foi alguns gráficos agradáveis, uma história constrangedora e um design que eram rápidos, luzes animadas e agradável jogabilidade. Foi seguido por uma continuação bastante fraca, The Wilderness Missions, mas os fãs realmente estavam esperando Incubation 2. Infelizmente, alguns mudanças repentinas na Blue Byte resultaram na consequência. Dois anos depois e os good guys da Metropolis lançam Odium, um jogo que poderia estremecer o inferno para os desanimados fãs de Incubation.



Vamos a história

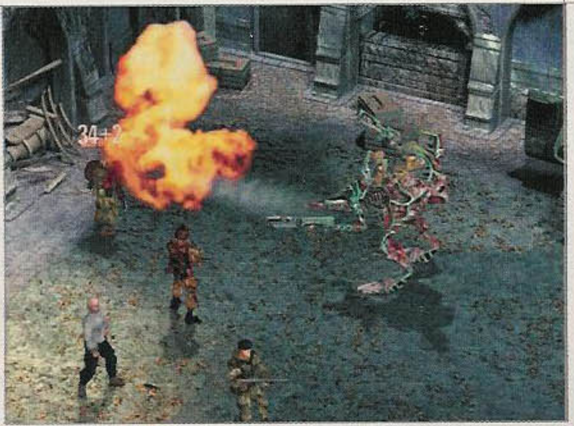
Odium está próximo do futuro de 2009; você comanda um time multi-nacional de três forças especiais de soldados da OTAN. No ano anterior, Gorky 17, um velho treinador Sovieta, acertou o seu planeta. A razão para essa destruição foi um mistério, mas agora outra cidade, Korov, ficou silenciosa e ominosas informações que o mesmo fato aconteceu em Korov assim como aconteceu com Gorky 17. Estranhos rumores descrevem monstruosidades: partes de criaturas humanas, partes de máquinas, insetos. Outro time já tinha entrado para investigar. Nunca foi ouvido novamente. Seu trabalho é conduzir seu time de elite, desvendar os segredos da cidade e descobrir a verdade obscurecida por escuras conspirações. O conceito de história está atraente; além disso a história e os cenários são profissionalmente dirigidos. Infelizmente, quase que do começo a voz é desigual e cruel na pior das hipóteses. Ocasionalmente, os diálogos dos personagens parecem tropeçar na incoerência. Apesar disto, a promessa do jogo é forte. No final das contas, sente-se como pedaços de uma boa história onde a tradução estava perdida



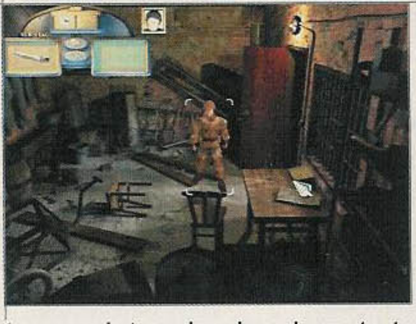
Columbus e rubber bands

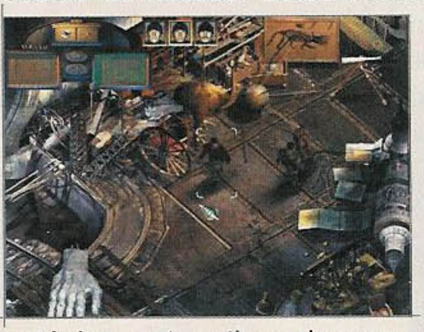
Uma grande porção do jogo é a exploração do mapa, onde você lidera seu time por uma investigação da cidade num mapa de aventura 2D. Os gráficos

são ondulados e agradáveis na maioria, no entanto, às vezes, a navegação pode ser uma dor, porque você não pode explorar muito ao redor e a câmera tende a estalar atrás de você se você tentar olhar de muito longe. Também, num lugar ou dois, isso pode ser um pouco difícil de identificar apropriadamente quais áreas são acessíveis. As aventuras são muito diretas. Você tem três membros de time que viajam num grupo. (Não, você não pode dividir o time) Ao explorar a cidade, você encontrará até três tipos diferentes de eventos iniciais. Um tipo de evento que você encontrará, está interagindo com personagem. Essencialmente, o diálogo avança o enredo do jogo e às vezes os personagens podem até mesmo, se oferecer para unir bravamente ao seu time. Estes diálogos de desencadiamento são lineares e são eventos predeterminados durante todo o jogo. O segundo tipo de evento pode somente ser descrito como um evento de acesso. Estes eventos de acesso podem ser simples como caixas no mapa que você clica para abrir e para ganhar acesso a lojas de equipamentos, a qual você pode salvar para seu time. Desde que o jogo foi dividido em estágios, outros tipos de acesso abrem novas áreas da cidade para explorar. Estes só podem ser ativados por certos artigos que são colecionados no caminho. Finalmente, os eventos mais comuns são combates onde você luta com os inimigos, sejam eles humanos ou criaturas.









Um RPG muito limitado

Apesar de ter faturado como um role-playing game, os elementos de RPG de Odium são limitados a diálogos ativados (entretanto cada uma das personalidades de seus soldados, é expressada por vozes de campo) e melhoria do status dos personagem.

Os combates são baseados em um sistema de grid quadriculado para regular o movimento e combate de seu personagem. Suas unidades podem fazer uma ação (curar, guardar ou atacar) e mover em uma distância fixa. Além de qualquer descortesia no mapa, você também pode ter obstáculos e artigos (como barris que podem ser empurrados ou podem ser explodidos) isso somado à considerações táticas adicionais.



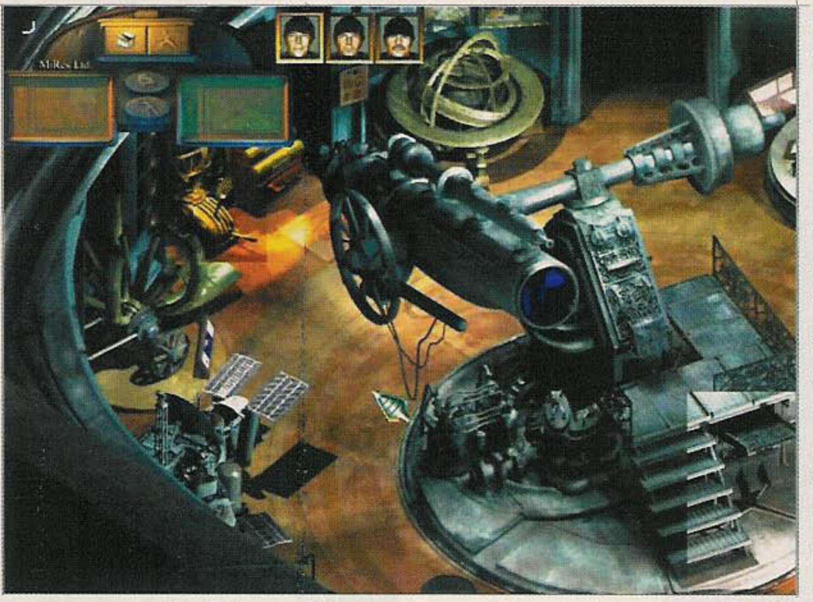




Diálogo que aponta o óbvio

Tudo a respeito do jogo é muito simples, resultando num senso de nostalgia para os veteranos em RPG. Não espere modelos autênticos aqui. Até mesmo as armas de longo alcance do jogo, como o rifle, só têm um alcance de oito quadrados. E mais, os disparos de arcos de fogo em Odium são similares a peças num jogo de xadrez. O alvo de é como uma Torre (somente, fogos a ângulos de 90°). As granadas podem ser lançadas em qualquer lugar, mas tem um alcance muito pequeno. Também, algumas armas têm área de efeito ou cria outras condições especiais. Por exemplo, os lança-chamas podem incendiar um inimigo, uma arma de tranqüilizante pode desnortear outro e a granada de gás pode





envenenar. Os únicos rifles no jogo são aqueles com clipes de um tiro e aparentemente o time de elite não estava esperando muita resistência quando eles começam com reservas de munições escassas.





Tela de administração de inventos

Alguns destes jogos são melhores que muitos games (incluindo XCOM, Abomination, e também Jagged Alliance 2) é prover um equilíbrio soberbo entre todas as armas. Tristemente, em tantos jogos hoje, os jogadores se acham inevitavelmente favorecidos a algumas poucas armas. Não é assim com Odium, desde que as munições são raras e cada arma tem certos efeitos, limitações e alcances, igual à armas tipicamente humildes, como o machado e pistola são artigos essenciais para sobrevivência.





Os jogadores têm que ser econômicos com seus recursos, porque por enquanto um rifle danifica mais que um machado, mas você irá querer conservar munições quando possível porque você precisará disto depois. Assim como o Scay'ra of Incubation, as criaturas que você lutará em Odium são variadas e têm um alcance de habilidades, tipos de armadura e defesas especiais. Isso significa que cada uma das criaturas que você encarar terá seu próprio ataque. Algumas terão habilidades especiais como invisibilidade ou a habilidade envenenar ou tranqüilizar. Você terá que, freqüentemente, enfrentar oponentes enormes que podem levar quantidades incríveis de dano. Certos tipos de criaturas são invulneráveis a certos tipos de ataques. Quando você combina isto com o equilíbrio do jogo de certos tipos de arma, realmente destaca como que um design simples pode oferecer um alcance largo de considerações táticas.

Viajando através do mapa principal

Quando um personagem adquire bastante experiência ele ganha um nível. Quando isto acontece você pode distribuir cinco pontos entre os atributos: hit points, luck, accuracy, counterattack e calmness. Cada personagem tem também uma avaliação com armas. O maior ele usa numa arma em particular num combate, a mais alta avaliação que ele ganhará com aquela arma. As avaliações estão em numa escala de 1 a 10.

Finalizando

Odium realmente é um bom jogo. Também é muito curto e poderia ser terminado num fim de semana. O jogo realmente poderia ter benefícios de uma história se ramificando, como replayability. Isto, alguns outros problemas secundários impedem Odium de ser premiado. Todavia, o jogo é uma diversão. Se você é um desses jogadores que acham que o tempo livre é limitado e a diversão e o desafio são mais vitais que o realismo, Odium é pra você. Porém, se você julga pelos padrões fixados por XCOM e Jagged Alliance 2 você vai quere passar longe destes títulos de ficção científica estranhos.

GAMERS PRÓ DICAS

NÚMEROS ATRASADOS


Cód.: PD 10
Cada R$ 2,50


Cód.: PD 11
Cada R$ 2,50


Cód.: PD 12
Cada R$ 2,50


Cód.: PD 13
Cada R$ 3,00


Cód.: PD 14
Cada R$ 3,00


Cód.: PD 15
Cada R$ 3,00


Cód.: PD 16
Cada R$ 3,00


Cód.: PD 17
Cada R$ 3,00


Cód.: PD 18
Cada R$ 3,00


Cód.: PD 19
Cada R$ 3,00


Cód.: PD 20
Cada R$ 3,00


Cód.: PD 21
Cada R$ 2,90


Cód.: PD 22
Cada R$ 2,90


Cód.: PD 23
Cada R$ 2,90


Cód.: PD 24
Cada R$ 2,90

COMPLETE SUA COLEÇÃO

GAMERS PRÓ DICAS

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: PD 10 - Cada R$ 2,50 ( )
Cód.: PD 11 - Cada R$ 2,50 ( )
Cód.: PD 12 - Cada R$ 2,50 ( )
Cód.: PD 13 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 14 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 15 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 16 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 17 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 18 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 19 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 20 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 21 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: PD 22 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: PD 23 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: PD 24 - Cada R$ 2,90 ( )

Nome: ______________________________

Endereço: ______________________________

Cidade: ________________ Estado: _____ Cep: __________

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (0**11) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

Depois de ter conferido todos os golpes dos 24 personagens, na edição passada, confira agora as várias missões no Expert Mode (que está dentro do Practice, que por sua vez está contido dentro do Trial Mode), tendo a tradução de todas as tarefas e uma breve explicação de como fazer algumas delas. Você também confere como habilitar os quatro personagens secretos do game: Garuda, Shadow Geist, Kairi e Hayate, além de saber todas as manhas para conseguir completar suas tarefas.

Practice - Trial Mode - Expert Mode

O guia para o Expert Mode

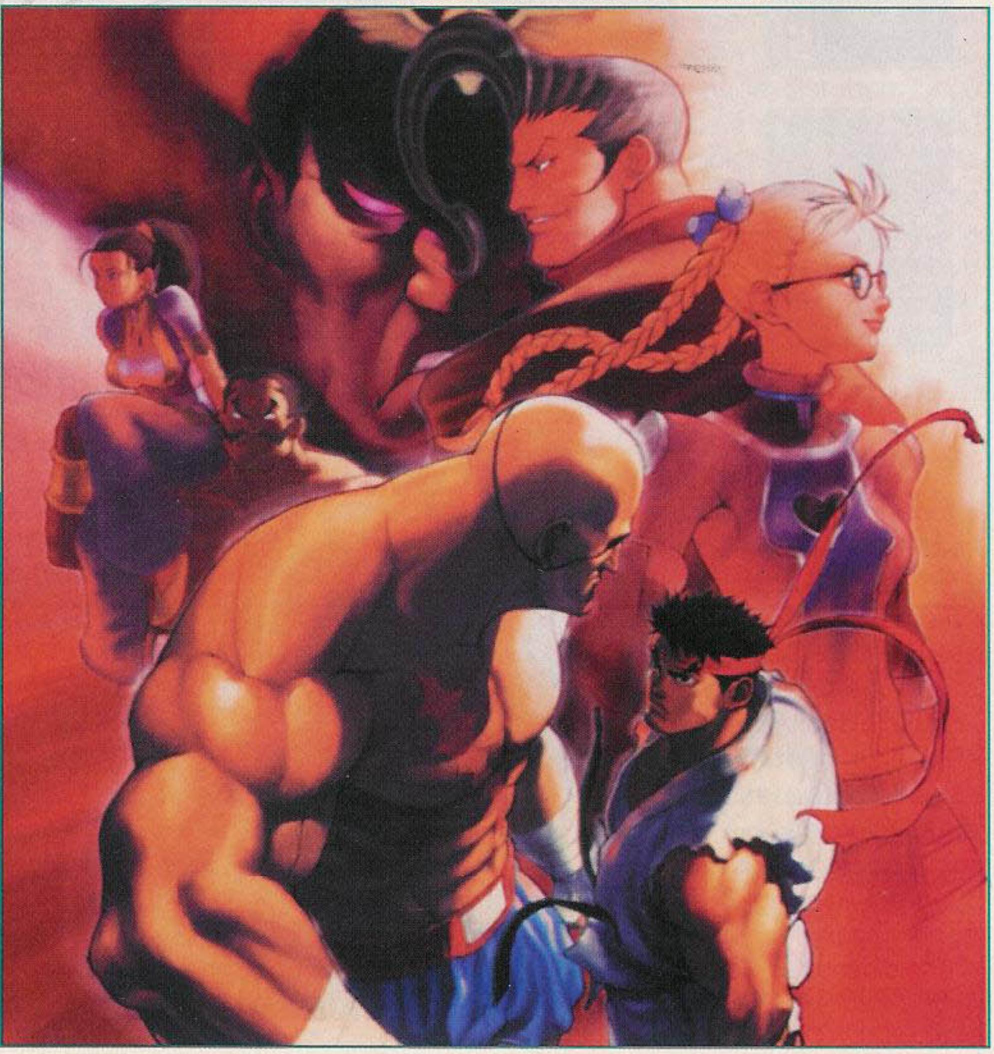


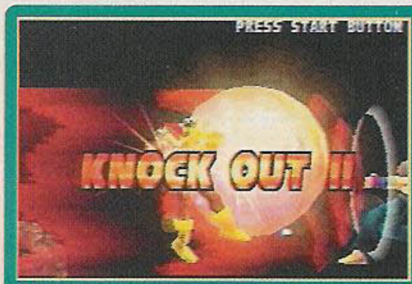
Facilidade você não encontrará aqui, e somente os melhores poderão sair com todos os méritos conquistados. Se você tentar, não desista com facilidade. As explicações a seguir foram feitas com o personagem do lado esquerdo da tela (o inimigo do lado direito).

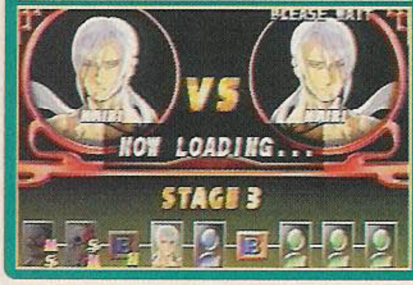
Aqui nós listamos as missões do Expert Mode de cada personagem. As missões que são mais complicadas são detalhadas com sugestões de como cumpri-las com sucesso. Note que, a menos que seja indicado para você usar a habilidade Excel para uma certa missão, usá-lo para completar as demais em que ele não é necessário não irá funcionar (você deve cumpri-la sem usar o Excel). Note também que, para a maioria das missões (a não ser que seja indicado de outra maneira), é sempre mais fácil completar uma missão com Ken no canto. Apenas algumas missões realmente precisam de Ken no meio da tela. Se você cumprir todas as missões do Expert Mode de um personagem direto (sem errar nenhuma) e na ordem (da 1 à 16), você ganha uma avaliação de sua performance, de acordo com sua velocidade.



Além disso, quando você completa todas as missões de todos os personagens (inclusive dos secretos, que vão sendo habilitados), um novo modo de jogo se abre: o Maniac Mode. Aqui, cada personagem tem apenas uma missão de dificuldade extrema, muito superior às mais difíceis do modo Expert — elas são as de Rank S. Ainda não conseguimos passar todas as missões deste modo, então, por enquanto, daremos







apenas as missões do Expert Mode. As missões são separadas por uma classificação de Rank, indo das mais fáceis (Rank E) até as mais difíceis (Rank A).

Para habilitar novos elementos do jogo (personagens e modos), será necessário que você cumpra as missões de certo Rank para todos os personagens; então nós definimos também qual é o Rank de cada missão (a letra entre chaves que acompanha o número da missão). Em seguida nós indicamos o que deve ser feito para completar a missão, mas os golpes estão indicados apenas pelo nome (se tiver alguma dúvida de como fazer algum golpe, confira na edição passada a lista com os golpes de cada personagem). Quando é neces-



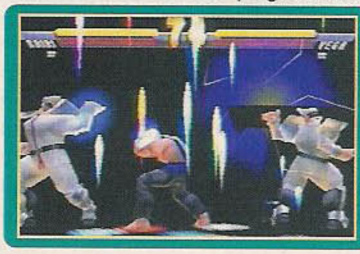




Medir poder com Vega II é uma questão de loucura!!!

sário fazer um combo de Excel, estará indicado a ativação do Excel e o que se deve fazer durante ele, tudo entre parênteses. Só como um exemplo, se uma missão está indicando "CR agachado, SR em pé, Hadou Ken, Shinkuu Hadou Ken, (Excel: Faça um combo de 6-hit), voadora com CM", então você deve acertar seu oponente com um CR agachado, linkar com um SR em pé, então cancelá-lo com um Hadou Ken, o qual você deve cancelar em Super com um Shinkuu Hadou Ken. Em seguida, você deve ativar o Excel e, antes que seu oponente atinja o chão e interrompa o combo, você deve pegá-lo no ar com um combo de 6 hits ou melhor (você mesmo deve fazer o combo). Apenas certifique-se de que o último acerto ainda mantenha o oponente no ar, para que você então possa finalizar com uma voadora com CM quando o Excel acabar. Obviamente, tal combo é impossível de realizar,, mas ele é apenas um exemplo que cobre a maioria das situações que você encontrará neste guia.

Para os combos de Excel que exigem uma certa quantidade de dano (como a missão 15 de Doctrine Dark), a contagem de dano geralmente inclui os ataque feitos antes do Excel, e sempre inclui o dano causado depois. Em outras palavras, você não precisa fazer um combo de Excel que cause, digamos, 80 pontos de dano — você pode fazer um que cause 56 pontos, então fazer um Super Combo ao final do Excel para conseguir os pontos restantes, e ainda passar pela missão. Os personagens estão listados pela ordem em que eles aparecem na tela do Expert Mode (evitando um desgaste desnecessário de folhear páginas alí e acolá).





RYU



MISSÕES

[E] Missão 1: Hadou Ken
[E] Missão 2: Tatsumaki Senpuu Kyaku x4
[E] Missão 3: Shouryuu Ken
[E] Missão 4: Shinkuu Hadou Ken
[E] Missão 5: Shinkuu Tatsumaki Senpuu Kyaku
[E] Missão 6: Shin Shouryuu Ken
[D] Missão 7: CM agachado, Hadou Ken
[D] Missão 8: SM agachado, CM agachado
[C] Missão 9: Hadou Ken, Shinkuu Hadou Ken
[C] Missão 10: Tatsumaki Senpuu Kyaku x3, Shinkuu Tatsumaki Senpuu Kyaku (no chão)
[C] Missão 11: (Excel: Faça um combo de 6-hit usando apenas Hadou Kens)
[B] Missão 12: Shouryuu Ken, Shinkuu Tatsumaki Senpuu Kyaku
[B] Missão 13: CM agachado, Tatsumaki Senpuu Kyaku x3, Shin Shouryuu Ken
[B] Missão 14: Kyuubi Kudaki, CM agachado, Hadou Ken, Shinkuu Hadou Ken
[A] Missão 15: Guard Break, voadora com CF, SR em pé, Shouryuu Ken
[A] Missão 16: (Excel: Faça um combo que cause mais de 80 pontos de dano)

Dicas

Missão 10: A manha aqui é aterrissar após o terceiro hit do Tatsumaki Senpuu Kyaku (você pode atrasar entre um chute e outro, atrase o terceiro para chegar mais próximo do chão), então fazer o comando do Shinkuu Tatsumaki Senpuu Kyaku quando você tocar no chão. Você não terá sucesso se cancelar com o Super no ar.
Missão 11: Fique perto de seu oponente, inicie o Excel e fique jogando Hadoukens repetidamente.
Missão 12: Apenas faça o Shinkuu Tatsumaki Senpuu Kyaku no ar antes que seu inimigo voe muito longe.
Missão 13: Assim como na missão 10, aterrisse após o terceiro Tatsumaki Senpuu Kyaku, então faça o Shin Shouryuu Ken. Ele terá distância suficiente para acertar.
Missão 14: Os dois primeiros golpes (Kyuubi Kudaki, CM agachado) devem ser feitos em Link.
Missão 15: O segredo para facilitar as coisas aqui é a seguinte, dê um SR perto de Ken e quando ele cair, dê mais um SR e ele vai defender. Imediatamente você usa o Guard Break e ele vai permanecer no chão, então dê a voadora com CF, emdendando um SR em pé e terminando quase que imediatamente com um Shouryuu Ken (com SF de preferência).
Missão 16: Uma boa sugestão é ficar perto, fazer SF em pé e depois CF em pé duas vezes de cada, então ficar soltando Hadou Kens até o Excel acabar. Em seguida você deve cancelar com Super em um Shinkuu Hadou Ken e emendar um Shinkuu Tatsumaki Senpuu Kyaku.

KEN



Missões

[E] Missão 1: Hadou Ken
[E] Missão 2: Tatsumaki Senpuu Kyaku
[E] Missão 3: Shouryuu Ken
[E] Missão 4: Shouryuu Reppa
[E] Missão 5: Shippuujinrai Kyaku
[E] Missão 6: Shinryuu Ken
[E] Missão 7: Kuzuryuu Reppa
[D] Missão 8: CM agachado, Tatsumaki Senpuu Kyaku

[D] Missão 9: Voadora com CF, CF em pé
[C] Missão 10: Voadora com SF, SM agachado, CM agachado
[C] Missão 11: (Excel: Faça um combo que cause mais de 36 pontos de dano)
[B] Missão 12: CF em pé, Shippuujinrai Kyaku
[B] Missão 13: Hadou Ken, Shouryuu Reppa, Shinryuu Ken
[B] Missão 14: Guard Break, Guard Break, Shinryuu Ken
[A] Missão 15: Voadora com CF, CM agachado, Tatsumaki Senpuu Kyaku, Shippuujinrai Kyaku, Chuudan, Shouryuu Reppa, Shinryuu Ken
[A] Missão 16: Shippuujinrai Kyaku, Chuudan, SM agachado, voadora com SF, Tatsumaki Senpuu Kyaku

Dicas

Missão 11: Bem de perto, faça (SF em pé, CF em pé) duas vezes, então solte um Hadou Ken e faça um Tatsumaki Senpuu Kyaku com CF.
Missão 14: Depois do primeiro Guard Break, ande na direção de Ken enquanto ele voa pelo ar, então faça o segundo de forma que ele o acerte antes que caia no chão. Então rapidamente cancele em Super com o Shinryuu Ken.
Missão 15: O truque aqui é linkar o Shippujinrai Kyaku após o Tatsumaki Senpuu Kyaku — e não cancelar em Super.
Missão 16: Depois de parar o Shippujinrai Kyaku (com o Chuudan), agache e desfira o SM quando Ken estiver perto o bastante, então pule diagonalmente para frente e acerte o SF na subida, o mais rápido possível. Daqui, imediatamente faça um Tatsumaki Senpuu Kyaku (com CR funciona mais fácil).

CHUN-LI



Missões

[E] Missão 1: Hyakuretsu Kyaku
[E] Missão 2: Hien Shuu
[E] Missão 3: Kaiten-teki Kaku Kyakushuu
[E] Missão 4: Kikou Shou
[E] Missão 5: Senretsu Kyaku
[E] Missão 6: Hazan Tenshou Kyaku
[E] Missão 7: Kikou Shou: Goku
[E] Missão 8: Gomen ne!
[D] Missão 9: CM agachado, CM agachado
[D] Missão 10: SF em pé, CM agachado
[C] Missão 11: (Excel: Consiga um combo de 6-hit usando apenas o Hyakuretsu Kyaku)
[C] Missão 12: Passe por um Hadou Ken com um Hien Shuu, emende um CF agachado
[B] Missão 13: Senretsu Kyaku, Kikou Shou, Hazan Tenshou Kyaku
[B] Missão 14: Guard Break, Yousou Kyaku x3
[A] Missão 15: Hien Shuu, CM agachado, Senretsu Kyaku, Hazan Tenshou Kyaku, Kikou Shou
[A] Missão 16: Kaiten-teki Kaku Kyakushuu, Hazan Tenshou Kyaku, SM agachado, Hazan Tenshou Kyaku, Senretsu Kyaku

Dicas

Missão 8: Certifique-se de tomar a distância ideal para que apenas a parte das "mãos levantadas" do Gomen ne! acerte, e não os seus SRs.
Missão 11: Use a versão com CF do Hyakuretsu Kyaku, e então apenas continue apertando rapidamente.
Missão 12: É recomendável usar o Hien Shuu com CR, então apertar ↓+CF quando você aterrissar. Lembre-se, ambos os golpes devem acertar Ken, e você deve passar pelo Hadou Ken usando o Hien Shuu, ou então não vai funcionar.
Missão 14: Após o Guard Break, pule para frente enquanto Ken começa a cair e fique pisando nele. Isso não irá funcionar se ele estiver no canto (aperte Select para dar tela).
Missão 15: Depois do Hien Shuu, calcule o timing como na missão 12, só que desta vez com CM agachado. Para isso, é recomendável que você faça a metade do movimento do Senretsu Kyaku com CM (↓↘→↓+CM) e então segurar este botão enquanto você imediatamente continua com ↘→+CR para cancelar o CM com um Senretsu Kyaku. Desta maneira você evita o risco de fazer um Kaiten-teki Kaku Kyakushuu acidentalmente. Depois de aterrissar do Hazan Tenshou Kyaku, faça o Kikou Shou seguidamente.
Missão 16: Esta missão é difícil porque o CM agachado e o Senretsu Kyaku tendem a falhar bastante. De qualquer forma, faça um Kaiten-teki Kaku Kyakushuu com CR e cancele-o em Super bem atrasado com o primeiro Hazan Tenshou Kyaku (parece fazer Ken subir mais), e ao aterrissar, tente fazer ↓↙←↓+SM, para você acertar Ken com o SM agachado e ter metade do comando para o próximo Hazan Tenshou Kyaku já inserido. Então apenas complete o comando com ↙←+C e o próximo Hazan Tenshou Kyaku será ativado. Para fazer o Senretsu Kyaku acertar, você deve fazê-lo imediatamente ao aterrissar, para que o primeiro chute de todos acerte Ken. Porém, se ele ainda parece estar muito alto, espere uma fração de segundo antes de fazer o golpe para que o inimigo caia no pé de Chun-Li.

GUILE



Missões

[E] Missão 1: Sonic Boom
[E] Missão 2: Somersault Kick
[E] Missão 3: Flying Buster Drop
[E] Missão 4: Opening Gambit
[E] Missão 5: Double Somersault Kick
[E] Missão 6: Sonic Boom Typhoon
[D] Missão 7: Voadora com SF, CF agachado
[D] Missão 8: SR agachado, Sonic Boom
[C] Missão 9: SM agachado, CR agachado, Sonic Boom
[C] Missão 10: (Excel: Faça um combo de 7-hit usando apenas Sonic Booms)
[C] Missão 11: Voadora com SF, SM agachado, Somersault Kick
[B] Missão 12: Voadora com SF, SM agachado, CR agachado, Somersault Kick
[B] Missão 13: Sonic Boom, Sonic Boom Typhoon
[B] Missão 14: Sonic Boom, Double Somersault Kick
[B] Missão 15: Somersault Kick, Double Somersault Kick
[A] Missão 16: Voadora com SF, SM agachado, CR agachado, Sonic Boom, Opening Gambit, Double Somersault Kick

Dicas

Missão 10: Já que você não precisa carregar durante um Excel, apenas chegue perto, inicie o Excel e aperte ←→+S repetidamente.
Missão 13: Aqui você deve novamente utilizar a manha de aproveitar o comando do primeiro golpe como parte do movimento para o segundo. Faça o Sonic Boom com (c)←→+S, e rapidamente siga com ←→+CCC para cancelar em Super com o Sonic Boom Typhoon.
Missão 14: Comece carregando o Sonic Boom na diagonal inferior ao invés de simplesmente para trás; assim, o comando será utilizado como parte do segundo movimento. Faça o Sonic Boom com (c)↙↘+S, e rapidamente siga com ↙↗+C para cancelar em Super com o Double Somersault Kick (parece, mas não é difícil).
Missão 15: Faça o Somersault Kick com (c)↙↗+C, então siga imediatamente com ↙↗+C para cancelar em Super com o Dou-

ble Somersault Kick.
Missão 16: Depois de uma série de Links, use SF para o Sonic Boom, então aperte ←→+S para o Opening Gambit. Antes de fazer o combo, pratique o timing do Opening Gambit cancelado em Super com o Double Somersault Kick para pegar o momento certo (depois de ralizar o Opening Gambit, carregue o Double Somersault Kick e comece a realizá-lo exatamente após o 4° hit, de forma que ele termine no momento exato do 5° hit), para finalizar o combo.

ZANGIEF



Missões

[E] Missão 1: Double Lariat
[E] Missão 2: Russian Suplex
[E] Missão 3: Screw Piledriver
[E] Missão 4: Atomic Suplex
[E] Missão 5: Super Stomping
[E] Missão 6: Aerial Russian Slam
[D] Missão 7: Final Atomic Buster
[D] Missão 8: Cosmic Final Atomic Buster
[D] Missão 9: Stomach Block
[D] Missão 10: Bear Hug
[D] Missão 11: SM agachado, CM agachado
[C] Missão 12: Guard Break, Aerial Russian Slam
[C] Missão 13: Flying Body Attack, CM agachado, Super Stomping
[B] Missão 14: Super Stomping, Final Atomic Buster
[B] Missão 15: Bear Hug, (Excel: Faça um combo de 5-hit)
[A] Missão 16: SM agachado, CM agachado, Super Stomping, Chuudan, CM em pé, Super Stomping

Dicas

Missão 9: Chegue perto de Ken, atordoe-o com um Guard Break, então pule por trás dele e faça o Stomach Block.
Missão 10: De longe, faça o 360°+C e então quando você estiver para agarrar Ken, aperte S e Zangief fará o Bear Hug.
Missão 12: Você pode empurrar Ken para o canto, então fazer um Guard Break nele e agarrá-lo enquanto ele estiver caindo, mas você também pode fazer isso do meio da tela — não há segredo nesta missão.
Missão 13: Quando você aterrissar do Flying Body Attack, faça metade do movimento para o Super Stomping junto com o CM (↓↘→↓+CM), de forma que o CM agachado saia no momento em que você aterrissa, então apenas continue com ↘→+C para emendar o Super Stomping.
Missão 14: Zangief não pode mais simplesmente cancelar o Super Stomping com o Final Atomic Buster. Ao invés disso, você tem que fazer o Chuudan (↓↙←+C) para parar o Super Stomping, e quando ele terminar, então cancelar em Super com o Final Atomic Buster. De outra maneira, ele não vai conseguir.
Missão 15: Quando o Bear Hug acabar, ative o Excel e simplesmente segure → enquanto apertar SSS ou CCC para fazer repetidos Lariats.
Missão 16: Quando o Chuudan for ativado, faça ↓↘→+CM para inserir o CM em pé e já ter metade do comando para o próximo golpe. Então imediatamente faça ↓↘→+C para cancelar com o segundo Super Stomping. A maior dificuldade aqui é calcular perfeitamente o timing entre o Chuudan e o CM.

DHALSIM



Missões

[E] Missão 1: Yoga Fire
[E] Missão 2: Yoga Flame
[E] Missão 3: Yoga Blast
[E] Missão 4: Yoga Legend
[E] Missão 5: Yoga Drill Kick
[E] Missão 6: Yoga Inferno
[D] Missão 7: Yoga Catch, Yoga Contact
[D] Missão 8: CM agachado (curto), Yoga Fire
[C] Missão 9: Voadora com CM, Yoga Drill Kick
[C] Missão 10: Yoga Fire, Yoga Inferno
[B] Missão 11: Yoga Flame, Yoga Legend
[B] Missão 12: Voadora com SF, Yoga Drill Kick, Yoga Legend
[B] Missão 13: Drill Kick, CM agachado (escorregando), Yoga Legend
[B] Missão 14: Yoga Blast, SF em pé (curto), Yoga Legend
[A] Missão 15: CM agachado (curto), Yoga Fire, Yoga Legend, Yoga Drill Kick
[A] Missão 16: Yoga Blast, Yoga Legend, Yoga Drill Kick, SF em pé (longo)

Dicas

Missão 8: Segure ↙ e aperte CM (para sair o golpe curto) e então faça o Yoga Fire.
Missão 9: Você pode usar qualquer tipo de Yoga Drill Kick menos a versão com CF.
Missão 12: Pule perto de Ken, aperte SF, cancele com um Yoga Drill Kick com CR, e segure ↓ por um momento para Dhalsim chegar ao chão mais rápido. Ao aterrissar, imediatamente faça o Yoga Legend, e o pé de Dhalsim deverá acertar Ken em cheio. Isso também é mais fácil se Ken estiver no canto.
Missão 13: Você pode usar qualquer tipo de Drill Kick, mas você vai precisar se mover para mais perto de Ken se usar um Drill Kick mais forte. Faça ↓↙←↓+CM para o chute com escorregão, e então complete o movimento com ↙←+C para emendar o Yoga Legend.
Missão 14: Para conectar com o Yoga Blast no chão, deixe Ken no canto e pule para cima dele. Quando tocar o chão, faça imediatamente o Yoga Blast que pegará Ken. Para esta missão, você precisa estar com Ken no canto, ou então o SF em pé (a cabeçada) não acertará. Não se preocupe em fazer o comando do Yoga Legend antes — você tem bastante tempo para fazê-lo antes do segundo hit da cabeçada acabar, o maior problema é acertar a cabeçada (exige um pouco de treino antes).
Missão 16: Novamente, para esta missão, repita a manha do Yoga Blast em Ken. Então comece cancelando em Super quando Ken tiver caído um pouco. Durante a segunda parte do Yoga Legend, use CR para o Yoga Drill Kick, e tente direcioná-lo levemente para baixo com o controle para que, após o término dos primeiros hits, os outros não acertem. Ken deverá cair e acertar as pernas de Dhalsim mais uma vez (ou mais algumas vezes), permitindo a Dhalsim chegar ao chão primeiro e fazer seu SF em pé, no qual Ken vai então cair.

BLANKA



Missões

[E] Missão 1: Electric Thunder
[E] Missão 2: Rolling Attack
[E] Missão 3: Vertical Rolling
[E] Missão 4: Backstep Rolling
[E] Missão 5: Ground Shave Rolling
[E] Missão 6: Beast Hurricane
[E] Missão 7: Super Electric Thunder
[D] Missão 8: Passe sobre um Hadou Ken usando o Jungle Beat
[D] Missão 9: CR agachado x3
[C] Missão 10: Rolling Attack, Beast Hurricane
[C] Missão 11: Jungle Beat, Beast Hurricane

[B] Missão 12: Voadora com CM, CR agachado x3, Rolling Attack
[B] Missão 13: Voadora com CM, CM agachado, Super Electric Thunder
[B] Missão 14: Vertical Rolling, Beast Hurricane
[A] Missão 15: Jungle Beat, Beast Hurricane, Ground Shave Rolling
[A] Missão 16: Voadora com CM, CR agachado x2, Rolling Attack, Beast Hurricane, Ground Shave Rolling, Beast Hurricane

Dicas

Missão 8: Quando você ver Ken fazendo um Hadou Ken, faça o Jungle Beat, e Blanka deverá pular sobre a magia, caindo sobre Ken.
Missão 10: Já que Blanka está no ar durante o Rolling Attack, você pode fazer o Beast Hurricane no momento do impacto, ou enquanto Blanka está rebatendo para trás após acertar o Rolling Attack.
Missão 11: Quando Blanka mandar Ken para o ar e fizer a maioria dos hits, você deve cancelar em Super.
Missão 14: A idéia aqui é fazer o Vertical Rolling de forma que você acerte Ken enquanto ele pula (você deve atingí-lo por cima), para que você possa conseguir acertar o Beast Hurricane durante a queda. Tente distanciar-se de Ken — quase meia tela —, e fazer o Vertical Rolling com CF quando você vê-lo vindo para cima. Blanka irá voar sobre Ken, que então vai se chocar contra ele, e então você pode cancelar em Super com o Beast Hurricane.
Missão 16: Você precisa cancelar o último CR agachado em um Rolling Attack com SF bem rápido, ou ele não vai cancelar. Quando o Rolling Attack acertar, cancele em Super com o Beast Hurricane. Imediatamente carregue ← para o Ground Shave Rolling, e faça-o quando chegar ao 5º ou 6º hit, e quando Blanka estiver no ar durante o Ground Shave Rolling, faça o último Beast Hurricane.

HOKUTO



Missões

[E] Missão 1: Shinkuu Geki
[E] Missão 2: Shinkyaku Geki
[E] Missão 3: Gokyaku Kou
[E] Missão 4: Kyaku Hougi
[E] Missão 5: Kiren'eki
[E] Missão 6: Renshou Geki
[E] Missão 7: Shirase Gatana
[E] Missão 8: Renbu
[D] Missão 9: Chuugeki Hou, Shougeki Ha
[D] Missão 10: Voadora com CM, SM agachado
[D] Missão 11: Passe sob um Hadou Ken usando o Shinkyaku Geki
[C] Missão 12: Renshou Geki, voadora com CF
[C] Missão 13: Voadora com CF, (Excel: Faça um combo de 5-hit)
[B] Missão 14: SM agachado, Chuugeki Hou, Shougeki Ha, Renshou Geki
[A] Missão 15: Voadora com SF, SM agachado, Chuugeki Hou, Kyaku Hougi, Kiren'eki, Renshou Geki
[A] Missão 16: Chuugeki Hou, Shougeki Ha, Renshou Geki, voadora com CF, (Excel: Faça um combo que cause mais de 60 pontos de dano)

Dicas

Missão 11: Use a versão com CF, e adivinhe quando Ken vai soltar o Hadou Ken (não é tão difícil), ou faça o golpe no momento em que você vê-lo no início da animação do Hadou Ken. Não se esqueça de ficar no alcance em que você ainda possa acertar Ken com a rasteira depois de passar pela magia.
Missão 13: Pegue Ken no canto, faça uma voadora com CF atrasada, então ative o Excel ao chegar no chão. Se você calculou corretamente, você pode emendar um SF em pé e simplesmente fazer repetidos Chuugeki Hous até acabar o Excel (não importa se você errar e fizer alguns Shougeki Has também).
Missão 14: Você deve usar o Chuugeki Hou com SR, ou ele não vai emendar.
Missão 15: Novamente, use SR para o Chuugeki Hou, e esteja certo de cancelar em Super extremamente rápido depois do Kiran'eki.
Missão 16: Rapidamente vá do Shougeki Ha para o Renshou Geki, então faça uma voadora realmente atrasada pulando para frente e acerte Ken com CF. Agora você tem que iniciar o Excel e acertar Ken com um SR em pé. Se ele conectar, faça alguns SFs em pé para continuar acertando-o no ar, então faça repetidos Chuugeki Hous pelo resto do Excel. Você pode seguir com outro Renshou Geki — voadora com CF no final, se quiser.

DOCTRINE DARK



Missões

[E] Missão 1: EX-plosive
[E] Missão 2: DARK Wire, DARK Spark
[E] Missão 3: DARK Wire, DARK Hold
[E] Missão 4: KILL Wire
[E] Missão 5: KILL Trump
[E] Missão 6: DARK Shackle
[E] Missão 7: EX-Prominence
[E] Missão 8: DEATH Trap
[D] Missão 9: CM agachado, DARK Wire, DARK Spark
[D] Missão 10: DARK Wire, DARK Spark, CF em pé
[C] Missão 11: KILL Wire, EX-plosive, KILL Trump
[C] Missão 12: Voadora com CF, CM agachado, DARK Wire, DARK Hold, CF em pé
[B] Missão 13: Voadora com CF, CF em pé, DARK Shackle, KILL Trump
[A] Missão 14: KILL Wire, voadora com CF, CF em pé, KILL Trump
[A] Missão 15: DARK Wire, DARK Hold, EX-Prominence, (Excel: Faça um combo que cause mais de 70 pontos de dano)
[A] Missão 16: CM em pé, DARK Wire, DARK Hold, voadora com CF (então faça um combo que causa mais de 60 pontos de dano)

Dicas

Missão 10: Apenas empurre Ken para o canto, chegue perto dele e faça o DARK Wire. Você pode simplesmente apertar CF, e Doctrine fará o chute em pé e o emendará em combo após o DARK Spark.
Missão 11: Distancie-se de Ken um pouco e faça um Kill Wire com SF. Enquanto Ken estiver girando no ar, arremesse um EX-plosive. Ele irá bater na bomba e você poderá fazer o KILL Trump em seguida.
Missão 14: Use o KILL Wire com SF à distância, e calcule o tempo da voadora com CF para que você acerte Ken enquanto estiver descendo de seu pulo, já que o CF em pé deve acertar logo em seguida.
Missão 15: Pegue Ken no canto. Então faça o DARK Wire bem de perto, e ative o Excel logo após o EX-Prominence, de maneira que Ken ainda esteja perto o bastante para você começar a acertá-lo. Faça repetidos SRs em pé, então mude para CM em pé, seguidos de CFs antes que o Excel acabe. Ken agora está na perfeita posição para ser acertado por um KILL Trump, o que lhe dará um dano acima de 70 pontos.
Missão 16: Fique com o seu personagem no canto para esta missão (e traga o inimigo para perto de você), então dê CM abai-

xado emendando com um DARK Wire. Em seguida dê um pulo para trás com CF, fazendo com que Ken seja lançado para o ar com o acerto. Imediatamente use o Excel e pule com voadora média seqüencial, para tocar o chão e usar SR em pé para mantê-lo no ar, então cancele com um KILL Trump, o que lhe dará seus mais de 60 pontos de dano.

SKULLOMANIA



Missões

[E] Missão 1: Skullo Crusher
[E] Missão 2: Skullo Slider
[E] Missão 3: Skullo T'katchev
[E] Missão 4: Super Skullo Crusher
[E] Missão 5: Super Skullo Slider
[E] Missão 6: Skullo Ball
[E] Missão 7: Skullo Energy
[E] Missão 8: Super Skullo Energy
[E] Missão 9: Shin Skullo Dream
[D] Missão 10: Skullo Head, Skullo Dive
[D] Missão 11: SM agachado, CM agachado
[C] Missão 12: (Excel: Faça um combo de 5-hit usando apenas Skullo Sliders), Super Skullo Slider
[B] Missão 13: Skullo Energy, Super Skullo Crusher, Skullo Energy
[B] Missão 14: SM agachado, Skullo Head, Super Skullo Crusher
[A] Missão 15: Skullo Ball, voadora com CF, (Excel: Faça um combo de 5-hit)
[A] Missão 16: Voadora com CF, SM agachado, CM agachado, Super Skullo Slider, Super Skullo Crusher

Dicas

Missão 10: Chegue perto e use SR para o Skullo Head.
Missão 12: Apenas chegue perto e fique fazendo Skullo Sliders até o Excel acabar, então faça o Super Skullo Slider antes de Ken atingir o chão (é provável que este último comando saia seguido das seqüências de Skullo Sliders).
Missão 13: Após o Skullo Energy, espere um momento antes de fazer o Super Skullo Crusher, de maneira que Ken caia na cabeça de Skullomania enquanto ele voa para frente. Então apenas cancele com Super no Skullo Energy.
Missão 15: Pegue Ken no canto, faça um Skullo Ball com SR, então pule para frente e faça uma voadora com CF atrasada depois do Skullo Ball acertar. Aterrisse, ative o Excel, então pule para frente enquanto detona o botão de SR para um combo de 6-hit no ar. Ou você pode fazer alguns SRs em pé, então pular e fazer o resto.
Missão 16: Para tornar esta missão mais fácil, você pode fazer um Skullo Slider a partir do CM agachado e então cancelar em Super com o Super Skullo Slider.

CRACKER JACK



Missões

[E] Missão 1: Dash Straight
[E] Missão 2: Dash Upper
[E] Missão 3: Batting Hero
[E] Missão 4: Soccer Ball Kick
[E] Missão 5: Final Punch
[E] Missão 6: Home Run Hero
[E] Missão 7: Grand Slam Crusher
[E] Missão 8: Raging Buffalo
[E] Missão 9: Crazy Jack
[D] Missão 10: Home Run King
[D] Missão 11: SM agachado, CM agachado
[C] Missão 12: Faça um Hat Trick usando o Soccer Ball Kick (rebata 3 Hadou Kens)
[B] Missão 13: Voadora com SF, SM agachado, CM agachado, Dash Straight, Home Run Hero
[B] Missão 14: Home Run Hero, SR em pé x2, (Excel: Faça um combo de 6-hit)
[A] Missão 15: Voadora com SF, CM em pé, Dash Straight, Crazy Jack, Grand Slam Crusher, Home Run Hero
[A] Missão 16: SM agachado, CM agachado, Dash Upper, Home Run Hero, SF agachado, Home Run Hero, Angry Fist

Dicas

Missão 12: Vá para trás para que haja uma grande distância entre você e Ken, e use o Soccer Kick com CR. Você deve rebater as magias todas em seqüência; você não pode pular sobre elas, ser acertado ou usar o Battling Hero, etc.
Missão 14: Pegue Ken no canto, faça o Home Run Hero, então segure →. Apenas continue andando até Ken estar bem baixo, então pegue-o com dois rápidos SRs. Então ative o Excel, pule para frente e comece a apertar CM rapidamente para acertá-lo enquanto você pula. Quando você cair, apenas segure ↗ e fique apertando CM para finalizar o combo. Você pode também fazer esta missão com CRs no ar ao invés de CMs.
Missão 15: É mais fácil segurando C para o Crazy Jack (fazendo Uppers ao invés de Straights), e então cancelar em Super com o Grand Slam Crusher.
Missão 16: Pegue Ken no canto para esta missão. Você tem que fazer o SF agachado mais cedo para ele acertar, então fazer ↓↙←↓↙←+S para o segundo Home Run Hero — se você tentar encurtar o movimento, você conseguirá apenas o Feint Dash. Imediatamente após o segundo Home Run Hero, faça o Angry Fist, ou ele não vai acertar (já que ele é bem lento).

SHARON



Missões

[E] Missão 1: Gale Hammer Punch
[E] Missão 2: Half Moon Kick
[E] Missão 3: Bermuda Symphony
[E] Missão 4: Crimson Terror
[E] Missão 5: Shuttle Combination
[E] Missão 6: Sharon Special
[E] Missão 7: Hellfire
[E] Missão 8: Assault Rifle
[D] Missão 9: Prisoner Scissors
[C] Missão 10: Use o Hellfire para atravessar um Hadou Ken e acertar Ken
[B] Missão 11: Voadora com SF, Gale Hammer Punch, Hellfire
[B] Missão 12: Gale Hammer Punch x2, Shuttle Combination, Load, Hellfire
[B] Missão 13: [Excel: (SF em pé, CF em pé) x4], Shuttle Combination
[A] Missão 14: Crimson Terror, SM agachado, Gale Hammer Punch x2, Sharon Special, Shuttle Combination
[A] Missão 15: Voadora com SF, SM agachado, Gale Hammer Punch x2, Sharon Special, Shuttle Combination, Sharon Special, Chuudan, SR em pé
[A] Missão 16: Voadora com SF, (Excel: Faça um combo de 7-hit), CM agachado, Gale Hammer Punch, Sharon Special

Dicas

Missão 7: Obviamente, para esta aqui, você deve fazer o Load primeiro.
Missão 10: Use o Load primeiro, então use o Hellfire para que sua bala atravesse o Hadou e acerte Ken na seqüência.
Missão 11: Faça o Load primeiro, então faça uma voadora com SF realmente atrasada, dê um SR (ou um SM) abaixado e conti-

nue com um Gale Hammer Punch com SF, para finalizar no Hellfire.
Missão 12: Você deve cancelar em Super no primeiro hit do Shuttle Combination (o uppercut), para ganhar algum tempo. De qualquer forma, cancele em Super a partir do Shuttle Combination com o Load, espere que Sharon termine o movimento, e no momento em que ela parar, faça o Hellfire. Ela deve acertar Ken justamente no momento em que ele cair à sua frente. Outra maneira de fazer isso é pegar Ken no ar com um SR (depois de realizar o Load) mandando-o um pouco para trás e dando a você meio segundo antes de emendar um Hellfire (esta manha já é um pouco mais difícil de ser realizada).
Missão 13: Nada de especial aqui, apenas continue alternando entre SF e CF até que você tenha 8 hits. O Excel vai acabar, então cancele em Super com o Shuttle Combination.
Missão 14: O timing no SM agachado após o Crimson Terror é bem difícil, mas o que realmente incomoda é lembrar de inverter os comandos dos golpes para o Sharon Special e o Shuttle Combination agora que você está do lado oposto.
Missão 15: Cancele em Super a partir do segundo Gale Hammer Punch com o Sharon Special. Durante a parte com socos rápidos do golpe, cancele em Super com o Sharon Special, então insira ↓↙←+C para interromper o golpe. Ao aterrissar, ande para frente e aperte SR para acertar Ken no caminho para baixo. O que você deve se lembrar aqui é de andar cerca de dois passos para frente – não se preocupe com o timing do SR em pé, já que ele pode acertar Ken bem atrasado. Apenas certifique-se de estar bem perto para que ele acerte de verdade.
Missão 16: Pegue Ken no canto, faça uma voadora com SF bem atrasada, ative o Excel e faça um ou dois CMs agachado para conectar e então faça CFs em pé para empurrar Sharon para mais perto de Ken. Para conseguir o CM agachado necessário, ela tem que acertar no final do Excel ou após isso, então você pode fazer repetidos CMs agachado e tentar calcular o tempo para o CM agachado, ou então fazer repetidos CMs agachado e desejar sorte o bastante para conseguir que eles acertem (apenas fique olhando o texto do combo e espere que a próxima parte acenda em vermelho, ao invés de olhar o que Sharon está fazendo). Se o CM agachado acertar no final do Excel, emende ↓↘→+SM para o Gale Hammer Punch, e então cancele em Super rapidamente com o Sharon Special.

NANASE



Missões

[E] Missão 1: Sanren Kon
[E] Missão 2: Kasumi Oroshi
[E] Missão 3: Tenshou Kon
[E] Missão 4: Gekkyou Botan
[E] Missão 5: Izayoi Rekkon
[E] Missão 6: Yayoi Toukon Gi
[E] Missão 7: Machiyoi Tenkyuu Geki
[D] Missão 8: SM agachado, SM agachado
[D] Missão 9: Arake
[D] Missão 10: Kasumi Oroshi x3
[C] Missão 11: Tenshou Kon, Sanren Kon
[C] Missão 12: Voadora com SF, SM agachado, Sanren Kon x3
[B] Missão 13: Sanren Kon x2, Machiyoi Tenkyuu Geki
[B] Missão 14: Gekkyou Botan, Izayoi Rekkon, Yayoi Toukon Gi
[A] Missão 15: Ryuusui, CM em pé, Sanren Kon, Yayoi Toukon Gi, Izayoi Rekkon, Yayoi Toukon Gi
[A] Missão 16: Voadora com SF, SM agachado, Sanren Kon x2, Izayoi Rekkon, Arake

Dicas

Missão 9: Faça o Yayoi Toukon Gi, aperte CCC, então pule sobre Ken e faça ↓↙←+S para chamar sua arma de volta e acertar Ken ao mesmo tempo.
Missão 10: Você pode pegar Ken no canto, fazer um Kasumi Oroshi com CR e continuar apertando CR. Ou, com Ken no meio da tela, afaste-se, faça a versão com CR, então aperte CM, e depois CF para acertá-lo enquanto você avança.
Missão 11: Faça um Tenshou Kon com SR, então um Sanren Kon com SF para acertar Ken enquanto ele cai longe de você.
Missão 12: Faça o Saren Kon com CR para poder emendar um depois do outro e atingir os 3 hits.
Missão 13: Para esta missão, você precisa chegar perto de seu oponente e inserir os comandos durante o segundo Sanren Kon (simples).
Missão 14: Não segure S durante o Gekkyou Botan; você deve manter Ken em seu nível, e não mandá-lo para o alto, de forma que todos os Super Combos acertem.
Missão 15: O timing entre o Ryuusui e o CM em pé deve ser muito preciso, mas você tem que usar SM para o Sanren Kon ou ele não vai funcionar. Daqui, cancele em Super o mais rápido possível. Se Ken for mandado muito para o alto durante o Izayoi Rekkon, você pode segurar ↑ durante o último Yayoi Toukon Gi para fazer o bastão voar para cima e acertá-lo.
Missão 16: Esta é um pouco difícil. Fique bem longe de Ken, faça o Yayoi Toukon Gi, então faça o Arake (aperte CCC para fazer o bastão cair no chão). Tenha certeza de que o bastão não está muito perto de Ken. Então vá até seu oponente, pule sobre ele, faça os Links e o combo (você pode simplesmente pular reto para cima para a voadora com SF). Cancele em Super a partir do segundo Sanren Kon com o Izayoi Rekkon; então, durante este golpe, rapidamente faça ↓↙←+S para o Kon o Modosu. O que vai acontecer é que, como Ken foi empurrado para trás e está sobre o bastão, ele vai girar no chão e acertá-lo.

PULLUM PURNA



Missões

[E] Missão 1: Drill Purrus (no chão)
[E] Missão 2: Drill Purrus (no ar)
[E] Missão 3: Ten'el Kick
[E] Missão 4: Prim Kick
[E] Missão 5: Reswal Kahna
[E] Missão 6: Praec Larm
[E] Missão 7: Kind Wind
[E] Missão 8: Gradeus Pearl
[D] Missão 9: SM agachado, CM agachado
[D] Missão 10: Voadora com SF, Femina Wind, voadora com SF
[C] Missão 11: Voadora com SF, SM em pé, Prim Kick
[C] Missão 12: Drill Purrus (no chão), Gradeus Pearl
[C] Missão 13: Drill Purrus (no ar), voadora com CR
[B] Missão 14: Voadora com CF, CM agachado, Ten'el Kick, Kind Wind
[B] Missão 15: Guard Break, voadora com CF, (Excel: Faça um combo de 6-hit)
[A] Missão 16: CF em pé, CM agachado, Ten'el Kick, Praec Larm, Kind Wind

Dicas

Missão 10: Faça uma voadora com SF atrasada, então faça ↓↙←+SF para pular para frente usando o Femina Wind e imediatamente aperte SF novamente para fazer tudo emendar.
Missão 12: Faça um Drill Purrus com CR, então, quando você estiver no chão, faça ↓↘→↓↘→+SSS para o Gradeus Pearl.
Missão 13: Pegue Ken no canto, então chegue perto dele. Agora volte só um pouquinho, então pule para cima e faça um Drill Purrus

com CF (de forma que pegue um pouco abaixo da dobra do joelho de Ken). Você deve acertar Ken com seu pé logo que você aterrissar; agora segure ↗ e aperte CR para completar o combo.
Missão 14: Você tem que usar CM ou CF para o Ten'el Kick.
Missão 15: Empurre Ken para o canto, dê um SR nele, e dê outro em seguida para que ele defenda. Imediatamente use o Guard Break nele, ele ficará atordoado, faça uma voadora com CF realmente atrasada, e, ao tocar o chão, use o Excel e dê 3 CM parados e repita o mesmo com CF.
Missão 16: Use CM para o Ten'el Kick, e ao aterrissar, faça o Praec Larm. Quando você estiver no ar, é hora do Kind Wind.

DARUN MISTER



Missões

[E] Missão 1: Lariat
[E] Missão 2: Ganges DDT
[E] Missão 3: Brahma Bomb
[E] Missão 4: Indra Bashi
[E] Missão 5: Darun Catch
[E] Missão 6: Chouzetsu Kishin Bomb
[E] Missão 7: Indra~Bashi
[E] Missão 8: G.O.D.
[D] Missão 9: SM agachado, Lariat
[D] Missão 10: Guard Break, Ganges DDT (no ar)
[C] Missão 11: Use o Daikaku para parar um Shouryuu Ken, Chouzetsu Kishin Bomb
[C] Missão 12: Indra~Bashi, Darun Catch
[C] Missão 13: Lariat, Chouzetsu Kishin Bomb
[B] Missão 14: Lariat, Indra~Bashi x3, Darun Catch
[B] Missão 15: Indra~Bashi, CF em pé, Indra~Bashi, Ganges DDT (no ar)
[A] Missão 16: SM agachado x2, Lariat, Indra~Bashi, voadora com SF, voadora com CF

Dicas

Missão 10: Simplesmente pegue Ken enquanto ele cai.
Missão 11: Este não é um cancelamento em Super; apenas faça um Daikaku no ataque de Ken logo que ele estiver começando, então faça o Chouzetsu Kishin Bomb. Contanto que ele conecte, você passa a missão.
Missão 13: Faça um Lariat com SM ou SF, e cancele com Super no Chouzetsu Kishin Bomb ENTRE OS HITS.
Missão 14: Lembre-se que Ken fica no ar mais tempo durante cada sucessivo Indra~Bashi, faça as seqüências de Indra~Bashi no canto. Quando Ken subir pela 3º vez, espere um momento para então pegá-lo no ar com o Darun Catch antes que ele caia no chão.
Missão 15: Tente fazer ↓↙←+CF após o primeiro Indra~Bashi, para que você tenha metade do próximo comando feito. Então apenas faça ↓↙←+C para o segundo Indra~Bashi. É recomendável contar até quatro após o segundo Indra~Bashi, começando no momento em que Ken é acertado. Quando você estiver quase no quatro, pule para cima e você deverá conseguir agarrar Ken no momento certo com o Ganges DDT aéreo.
Missão 16: Use um Lariat com SF, então você tem bastante tempo para cancelar em Super com o Indra~Bashi. Novamente, é recomendado que você conte até quatro, faça um SF atrasado em Ken e então imediatamente pule com ↗ e aperte CF.

BALROG



Missões

[E] Missão 1: Rolling Crystal Flash
[E] Missão 2: Flying Barcelona Attack
[E] Missão 3: Izuna Drop
[E] Missão 4: Sky High Claw
[E] Missão 5: Ground Crystal Flash
[E] Missão 6: Sky High Illusion
[E] Missão 7: Scarlet Terror
[E] Missão 8: Rolling Izuna Drop
[D] Missão 9: CM agachado, SM agachado
[C] Missão 10: Passe por um Hadou Ken e arremesse Ken usando um Izuna Drop
[C] Missão 11: (Excel: Faça um combo de 25-hit)
[C] Missão 12: Ground Crystal Flash, Scarlet Terror
[B] Missão 13: Voadora com CF, CF em pé, Scarlet Terror, Whirlwind Suplex
[B] Missão 14: SR agachado, Rolling Crystal Flash, Ground Crystal Flash
[A] Missão 15: Mantenha seu oponente no ar por pelo menos 10 segundos
[A] Missão 16: Voadora com SF, CM agachado, SM agachado, Ground Crystal Flash, Scarlet Terror, Attaching Claw

Dicas

Missão 10: O truque nesta missão é agarrar Ken enquanto o Hadou Ken ainda está na tela. Já que demora tanto para executar o Izuna Drop (para evitar muita demora, use o Advancing Wire com CR), não se preocupe em esperar que ele faça um Hadou Ken; apenas faça o golpe e ele geralmente fará um enquanto você está no ar.
Missão 11: Pegue Ken no canto, ative o Excel e faça continuamente Rolling Crystal Flashes com SF. Na verdade, fique variando entre o SF e CF para garantir alguns hits extras. Quando Excel estiver para acabar, você deve emendar um Ground Crystal Flash. Se ainda ficar faltando mais dois hits, cancele em Super com o Scarlet Terror.
Missão 13: Logo que você pular para iniciar o combo, já fique carregando ← para o Scarlet Terror, então caia com CF, faça mais um CF em pé e cancele em Super com o Scarlet Terror (que você já estava carregando). Depois de mandar Ken para o ar, espere um pouco antes de pular em sua direção para arremessá-lo no ar.
Missão 14: Aqui você deve aproveitar o comando do primeiro Rolling Crystal Flash como parte do comando para o Ground Crystal Flash. A idéia é fazer um SR agachado, cancelar com um Rolling Crystal Flash com SR e então apertar apenas ←→+S para o Ground Crystal Flash. Traduzindo em comandos, daria o seguinte: (c)←, SR, →+SR, ←→+S. O timing aqui é um pouco difícil de pegar.
Missão 15: Esta é uma das missões mais babas. Você tem uma barra de Super Combo infinita, apenas faça o Scarlet Terror repetidamente. Você nem precisa fazer cálculos difíceis de timing, já que você pode esperar até Ken bater sua cabeça no chão e usar isso como o sinal para usar mais um Scarlet Terror e pegá-lo enquanto ele rebate. É incrível, mas a CPU pensa que ele ainda está no ar.
Missão 16: Pegue Ken no canto para esta missão, e pule fazendo o CF no ar quando seu personagem estiver bem próximo do chão enquanto ainda está caindo, já que você deve estar bem perto de Ken no momento em que faz o SM agachado, ou o Ground Crystal Flash não irá conectar. Quando você tiver acertado Ken com o Scarlet Terror, ande alguns passos para frente e imediatamente faça o Attaching Claw, já que leva um momento para Balrog produzir uma nova garra (sim, o golpe acerta inimigos no ar).

VULCANO ROSSO

Missões

[E] Missão 1: Volcanus



[E] **Missão 2:** Cannosa no Kutsujoku (com CF)
[E] **Missão 3:** Etna no Ikari
[E] **Missão 4:** Tameiki no Hashi
[E] **Missão 5:** Pisa no Shatou
[E] **Missão 6:** Acchere Land
[E] **Missão 7:** Shikei
[D] **Missão 8:** Vesuvio no Ikari x3
[C] **Missão 9:** Acchere Land, Tameiki no Hashi
[C] **Missão 10:** Etna no Ikari, Acchere Land
[C] **Missão 11:** SM agachado, CM agachado, Vesuvio no Ikari x3
[C] **Missão 12:** Voadora com CF, (Excel: Faça um combo de 8-hit)
[B] **Missão 13:** Cannosa no Kutsujoku (com CM), Pisa no Shatou, Acchere Land
[B] **Missão 14:** Volcanus, voadora com SF, SM agachado, Vesuvio no Ikari x3
[A] **Missão 15:** Voadora com SF, SM agachado, CM agachado, Vesuvio no Ikari, Acchere Land, Tameiki no Hashi
[A] **Missão 16:** Tire toda a energia do oponente dentro de 25 segundos

Dicas

Missão 3: Aperte SSS para dar um pulo, então apertar C
Missão 8: Apenas faça ↓↘→+S, →+S, →+C.
Missão 12: Pegue Ken no canto, faça uma voadora com CF atrasada, inicie o Excel quando você aterrissar e segure → enquanto aperta SR, depois dos 2 primeiros hits, finalize com alguns CF.
Missão 13: Você pode cancelar em Super a partir do Cannosa no Kutsujoku no momento em que Rosso pega o ataque de Ken, mas você tem que esperar até que ele acerte Ken duas vezes e então aterrissa antes de começar o cancelamento em Super. Tente cancelar do Pisa no Shatou para o Acchere Land o mais rápido possível, ou os chutes de Rosso não serão altos o suficiente para acertar Ken.
Missão 14: Estando um pouco distante (distância de um pulo, dando um passo à frente), faça o Volcanus com SF, então pule para cima de Ken e faça o resto do combo.
Missão 15: Após linkar o CM abaixado com o Vesuvio no Ikari (para este é necessário apenas um acerto), cancele em Super com o Accher Land e termine com o Tameiki no Hashi.
Missão 16: Já que você tem uma barra de Super Combo infinita para esta missão, continue cancelando em Super entre os primeiros hits do Tameiki no Hashi e o Acchere Land (cancele este depois que ele der o pulo com chute duplo e começar a seqüência de soquinhos) repetidamente. É um tanto chato, mas funciona.

AREA



Missões

[E] **Missão 1:** Upload
[E] **Missão 2:** Download
[E] **Missão 3:** Humming Rush
[E] **Missão 4:** Great Cancer
[E] **Missão 5:** Five Star Raid
[E] **Missão 6:** Final Cancer
[D] **Missão 7:** Jackson Kick, Partition Break
[D] **Missão 8:** Refletir um Hadou Ken usando o Terminator
[D] **Missão 9:** CM agachado, Humming Rush
[C] **Missão 10:** Upload, voadora com CF
[C] **Missão 11:** Jackson Kick, Pop Up Knee, CF em pé
[B] **Missão 12:** Fazer o Download acertar durante o Alternative Catch
[B] **Missão 13:** Great Cancer, Five Star Raid, Great Cancer (no ar)
[B] **Missão 14:** Head Crush, CM agachado, Humming Rush, Great Cancer
[A] **Missão 15:** Jackson Kick, Pop Up Knee, (Excel: Faça um combo que cause mais de 50 pontos de dano)
[A] **Missão 16:** Mantenha seu oponente no ar por pelo menos 10 segundos

Dicas

Missão 10: Faça o Upload perto de Ken, pule para cima e chute-o logo que ele subir com o impacto do golpe.
Missão 11: Pegue Ken no canto e, após o Pop Up Knee, espere Area ficar parada normalmente (preste bastante atenção), então apenas aperte CF parado que a rodinha do patins fará o terceiro hit.
Missão 12: Comece o Download (apertando ↓ e segurando SSS) e continue segurando SSS enquanto o míssel se aproxima de Ken. Faça o Alternative Catch e solte SSS quando o golpe começar. O míssel vai subir e acertar Ken enquanto você o agarra.
Missão 14: Chegue bem perto de Ken, pule para cima, então faça o Head Crush no fim do pulo (quando Area estiver descendo), ou o CM agachado não vai linkar.
Missão 15 (a): Ken não deve ficar no canto; deixe-o sempre com espaço na tela. Após o Pop Up Knee, ative o Excel, então comece a fazer rasteiras com CF. Quando o Excel acabar, faça o Five Star Raid. Não é fácil conectar as rasteiras depois do Pop Up Knee; tente até conseguir.
Missão 15 (b): Mantenha Ken no canto, depois de realizar o Pop Up Knee, pule em direção a Ken e ative o Excel. Emende voadoras com CM, quando tocar o chão você pode continuar com alguns CFs (cerca de uns três) e cancelar em Super com o Great Cancer.
Missão 16 (a): Já que você tem uma barra de Super Combo infinita para esta missão, é bom você aproveitá-la. Faça um Great Cancer carregado (segure S), e então cancele-o em Super com o Five Star Raid. Rapidamente, cancele o golpe em Super no primeiro hit novamente com o Great Cancer (a idéia aqui é que Area chuta Ken para cima, então faz o Great Cancer pegando-o no ar, imediatamente após ser tirado do chão). Ao aterrissar, ande para frente, faça o Five Star Raid novamente (ela vai acertar Ken enquanto ele cai), e novamente cancele com o Great Cancer após o primeiro hit. Ande para frente depois que você cair, faça o Five Star Raid, e deixe Area pular para cima e terminar atacando antes de cancelar em Super com um último Great Cancer. O contador de tempo deve chegar a 0:00 exatamente enquanto Ken cai.
Missão 16 (b): Há uma maneira mais fácil de completar esta missão. A idéia é fazer o Five Star Raid, mas cancelar com o Great Cancer QUANDO VOCÊ CAIR. Desta maneira, você fará a versão terrestre do golpe, e poderá carregar um pouco enquanto espera Ken cair para poder acertá-lo. Apenas cancele novamente no Five Star Raid e repita. Você pode ficar apenas realizando estes dois passos até acabar o tempo, ou você pode também deixar o Five Star Raid acabar em um ponto e terminar com um Great Cancer no ar, se você estiver cansado de tanto cancelamento em Super.
Missão 16 (c): Um terceiro meio, quase infalível (so requer "manha", algo que você vai pegar com prática), é soltar o Download — espere com que este chegue embaixo de Ken —, solte o comando para que o punho suba, e, ao mesmo tempo, ande de forma a empurrar Ken para fora dos acertos do punho (assim que o contador de tempo aparecer); ative o Excel e mantenha → e apertando SF rapidamente (mas a velocidade deve ser moderada, de forma que Area possa dar um passo quando Ken subir demais), não deixando Ken tocar o chão. Neste meio tempo, o

punho voltará para Area, então dê um último soco com o punho mecânico, e emdende o Humming Rush com SF. Cancele-o em Super com o Great Cancer e cancele o mesmo com o Five Star Raid. Quando Area mandar Ken para o alto, com o primeiro chute do Five Star Raid, cancele imediatamente com o Final Cancer. **Obs.:** Você deve começar a seqüência do meio da tela.

SAGAT



Missões

[E] Missão 1: Tiger Shot
[E] Missão 2: Ground Tiger Shot
[E] Missão 3: Tiger Blow
[E] Missão 4: Tiger Crush
[E] Missão 5: Tiger Cannon
[E] Missão 6: Ground Tiger Cannon
[E] Missão 7: Tiger Raid
[E] Missão 8: Tiger Genocide
[E] Missão 9: Tiger Storm
[D] Missão 10: CR agachado x3
[D] Missão 11: SM agachado, CM agachado
[C] Missão 12: Tiger Shot, Tiger Cannon
[C] Missão 13: (Excel: Tiger Shot, Ground Tiger Shot, Tiger Blow, Tiger Crush)
[B] Missão 14: Voadora com CF, SM agachado, CM agachado, Ground Tiger Cannon
[B] Missão 15: Voadora com CF, CF em pé, Tiger Storm (o dano deve ultrapassar os 130 pontos)
[A] Missão 16: Voadora com SF, SM agachado, CM agachado, Ground Tiger Shot, Tiger Raid, Tiger Genocide

Dicas

Missão 13: É preferível que você use SF para o Tiger Blow. Isso lhe dá tempo o bastante para fazer o Tiger Crush antes que Sagat saia do chão.
Missão 14: Você pode fazer um Ground Tiger Shot com CF após o CM agachado para tornar as coisas mais fáceis (assim você pode usar o primeiro comando para soltar uma magia e aproveitá-lo como parte do comando para o Super).
Missão 15: Após emendar o Tiger Storm, perceba que no canto esquerdo da tela (na parte de baixo) aparecerá um quadro com um desenho de um punho ao lado. O punho marca um número 5 (que parece mais uma letra "S"). Este número indica quantas vezes você pode apertar o botão de soco para aumentar ainda mais o dano do Tiger Storm. Uma seta branca atravessa o quadro de um lado ao outro, e quando ela passa em três determinados pontos do quadro, uma seta vermelha é revelada. Você deve apertar S no momento em que a seta branca passar por cima, e deve acertar as três setas vermelhas para que o Tiger Storm atinja seu poder máximo. Pratique o Tiger Storm para conseguir seu poder máximo, até você pegar o jeito do golpe, pois isso é o que você precisa nesta missão. Mesmo conseguindo dois dos hits feitos corretamente não é o bastante — você deve acertar todos os três.
Missão 16: Depois de conseguir emendar o CM agachado, complete o movimento com ↘→+CM mesmo. Quando a magia pegar, cancele em Super com o Tiger Raid e cancele novamente com o Tiger Genocide. Esta missão aparenta dificuldade, mas se você já tiver o jeito certo de cancelar em Super, ou mesmo emendar com facilidade, torna-se fácil.

VEGA

Missões

[E] Missão 1: Psycho Crusher



[E] Missão 2: Double Knee Press
[E] Missão 3: Knee Press Nightmare
[E] Missão 4: Psycho Cannon
[E] Missão 5: Psycho Break Smasher
[D] Missão 6: Head Press, Somersault Skull Diver
[D] Missão 7: SM agachado, CM agachado
[D] Missão 8: Death Suplex, CF agachado
[D] Missão 9: Death Suplex, (Excel: Faça um combo de 6-hit)
[C] Missão 10: SM agachado, SF agachado
[C] Missão 11: Voadora com CF, CM agachado, Double Knee Press
[C] Missão 12: Voadora com SF, SM agachado, Psycho Crusher
[B] Missão 13: Guard Break, (Excel: Faça um combo que cause mais de 60 pontos de dano)
[B] Missão 14: Voadora com CF, SM agachado, CM agachado, Double Knee Press
[B] Missão 15: Voadora com CF, SF agachado, Knee Press Nightmare
[A] Missão 16: Voadora com CF, SM agachado x2, CM agachado, Knee Press Nightmare, Psycho Cannon

Dicas

Missão 6: Pode ficar mais fácil para acertar o Somersault Skull Diver se você mover-se para trás de Ken após o Head Press.
Missão 8: Você pode simplesmente segurar ↓ e apertar CF para fazê-lo acertar após o arremesso.
Missão 9: Após recuperar-se do arremesso com Chute, inicie o Excel, então segure ↓ e fique apertando CF para um combo de 6-hit com rasteiras.
Missão 13: Após o Guard Break, espere até Ken estar caindo, então pule e inicie o Excel. Use SF para acertar Ken até que você aterrisse, quando você deve fazer alguns CFs em pé e seguir com repetidos Double Knee Presses pelo resto do Excel. Ou você pode somente fazer alguns SFs em pé, então fazer repetidos SFs no ar até acabar o Excel.
Missão 16: Como na missão 16 de Guile, é preferível que você pratique antes o timing para fazer o Knee Press Nightmare -> Psycho Cannon, cancelando corretamente. Você deve começar a carregar para o Psycho Cannon no momento em que fizer o Knee Press Nightmare, e deve cancelar no 4º hit (quando ele toca o chão depois de fazer os dois Knee Presses). Após o 4º hit é impossível cancelar em Super.

GARUDA



Missões

[E] Missão 1: Shuuga
[E] Missão 2: Kizan
[E] Missão 3: Gouga
[E] Missão 4: Raiga
[E] Missão 5: Zanki
[E] Missão 6: Kienbu
[E] Missão 7: Kienshou
[E] Missão 8: Soukondan
[D] Missão 9: CF em pé, CM agachado
[D] Missão 10: Voadora com SF, SF agachado
[C] Missão 11: Destrua um Hadou Ken e acerte Ken usando o Zanki
[C] Missão 12: Soukondan, Gouga
[B] Missão 13: Use o Kyoujin Senshuu para fazer mais de 120 pontos de dano
[B] Missão 14: Soukondan, Kienshou, Kienbu

[A] Missão 15: (Excel: Faça um combo que cause mais de 75 pontos de dano)
[A] Missão 16: Voadora com CM, SM agachado, CM agachado, Shuuga, Kienshou, Kienbu

Dicas

Missão 11: Coloque-se a pouca distância de Ken, de forma que, quando ele fizer um Hadou Ken, a parte da cabeçada do Zanki irá anulá-lo, mas você ainda estará perto o suficiente para que o segundo hit acerte Ken.
Missão 12: Fique bem perto de Ken e atrase o Soukondan; isso fará Ken ser mandado para o ar, então ser acertado novamente no alto quando as chamas voarem para frente. Você pode então conectar com um Gouga com CF.
Missão 13: Apenas use os dois seguimentos do Kyoujin Senshuu (o Daikyo Rasen Shou seguido pelo Daikyo Senpuu Shou) e você poderá conseguir 120 pontos de dano facilmente.
Missão 15: Pegue Ken no canto, e então faça três Shuugas com SF e um Gouga com CF. O Excel deve acabar enquanto você faz o Kienshou – siga com um Kienbu no ar. Ou você pode ficar alternando continuamente entre os Shuugas e o Kienshou... Você decide.
Missão 16: O Kienshou não parece ter alcance horizontal o suficiente para acertar após o Shuuga, mas se você fize-lo rápido o bastante, ele vai acertar mesmo assim (você precisa ter Ken no canto também).

SHADOW GEIST



Missões

[E] Missão 1: Death Crusher
[E] Missão 2: Death Break
[E] Missão 3: Death Press
[E] Missão 4: Super Death Crusher
[E] Missão 5: Death Government
[E] Missão 6: Death Energy
[E] Missão 7: Super Death Energy
[E] Missão 8: Death Dream
[E] Missão 9: Death Dream (no ar)
[D] Missão 10: CM agachado, Death Crusher
[D] Missão 11: SM agachado, CM agachado
[C] Missão 12: Death Government, (Excel: Death Somer x3)
[B] Missão 13: Death Press, SM agachado, Death Crusher, Super Death Crusher
[B] Missão 14: Death Government, Death Press, Death Energy
[A] Missão 15: Voadora com SF, voadora com SF, Death Sword Kick, Death Energy
[A] Missão 16: Voadora com SF, SM agachado, Death Crusher, Death Government, Super Death Crusher (no ar), Death Government, Death Somer

Dicas

Missão 12: Pegue Ken no canto, chegue perto e faça o Death Government. Então pule para frente, ative o Excel logo em seguida, espere mais um momento até que você esteja no mesmo nível de Ken, então comece a fazer os Death Somers.
Missão 13: Empurre Ken para um canto, pule para trás e faça um Death Press com CF, então link com o SM agachado. Você também pode tentar com um Death Press de outra força, mas esta parece funcionar com maior freqüência. Tente posicionar-se de forma que você acerte o ombro de Ken com a ponta das botas de Shadow Geist, ao invés de acertar o topo da cabeça de Ken.
Missão 14: Faça o Death Government a partir do outro lado da tela, então faça um Death Press com CF para chegar perto.
Missão 15: Pegue Ken no canto, então faça uma voadora com SF atrasada, e aperte ↗+SF no momento em que você atingir o chão. Você tem que imediatamente fazer um Death Sword Kick com CF depois de acertar o segundo SF. Apesar de você poder fazer o Death Energy ao aterrissar, você pode aplicar um Super Death Crusher no ar antes para tornar as coisas mais fáceis.
Missão 16: Pegue Ken no canto, chegue perto e faça o combo. Após o primeiro Death Government, salte para frente e faça o Super Death Crusher no ar um pouco atrasado. Desta maneira você vai aterrissar primeiro, e você pode fazer o segundo Death Government, o qual irá pegar Ken no ar, mandando-o de volta para cima e dando tempo o bastante para saltar para frente e fazer o Death Somer.

KAIRI



Missões

[E] Missão 1: Shinki Hatsudou
[E] Missão 2: Maryuu Rekkou
[E] Missão 3: Mouryou Kasen x4
[E] Missão 4: Shinki Hatsudou Kai
[E] Missão 5: Sairou Kyoushu
[E] Missão 6: Garyuu Messhuu
[E] Missão 7: Shouki Hatsudou
[E] Missão 8: Kyouja Renbu
[D] Missão 9: SM agachado, CM agachado
[D] Missão 10: CM agachado, Shinki Hatsudou
[C] Missão 11: Use o Ryuujin Kyaku para manter-se no ar por 10 segundos
[C] Missão 12: Voadora com SF, SF agachado, Shinki Hatsudou
[B] Missão 13: Sairou Kyoushu, Shinki Hatsudou Kai, Garyuu Messhuu
[B] Missão 14: Voadora com CF, Ryuubu, Shinki Hatsudou Kai, Garyuu Messhuu
[A] Missão 15: Voadora com CM, SM agachado, CM agachado, Sairou Kyoushu, Shinki Hatsudou Kai
[A] Missão 16: Mouryou Kasen x2, Ryuujin Kyaku, CM agachado, Shinki Hatsudou, Shouki Hatsudou

Dicas

Missão 10: Você tem que usar a versão com SM do Shinki Hatsudou.
Missão 11: Apenas faça o Ryuujin Kyaku com CF repetidamente, já que você vai rebater para frente e para trás sobre Ken. A única parte difícil é o timing, já que você não vai querer iniciar o chute cedo demais, e se você fize-lo muito tarde, você vai cair no chão.
Missão 12: Você tem que usar a versão com SM ou SF do Shinki Hatsudou.
Missão 14: Faça ↓↘→+CM para o Ryuubu, assim você tem que fazer apenas ↓↘→+S durante este golpe para cancelá-lo em Super com o Shinki Hatsudou Kai.
Missão 16: Faça um Mouryou Kasen com CF, então um outro com CF. Espere uma fração de segundo, então aperte ↓+CM para o Ryuujin Kyaku (se não esperar o tempo certo, você apenas fará a finalização do Mouryou Kasen). Ao atingir o chão, faça o CM agachado e siga com o Shinki Hatsudou com SF, cancele-o em Super com o Shouki Hatsudou. A parte difícil é conseguir emendar o Ryuujin Kyaku com o CM agachado.

HAYATE

Missões

[E] Missão 1: Kamaitachi
[E] Missão 2: Oborozuki
[E] Missão 3: Hisen Zan
[E] Missão 4: Shiraha Tenjin

[E] Missão 5: Resshin Kamaitachi
[E] Missão 6: Raizanshou
[E] Missão 7: Tsumuji Kagerou: Kyoku
[E] Missão 8: Orochi Fuujin
[D] Missão 9: CM agachado, Oborodzuki
[D] Missão 10: SF em pé, CM agachado
[C] Missão 11: Destrua um Hadou Ken e acerte Ken usando o Kamaitachi
[C] Missão 12: Hisen Zan, Tsumuji Kagerou: Kyoku
[B] Missão 13: Voadora com CF, SF em pé, CM agachado, Kamaitachi
[B] Missão 14: Guard Break, voadora com CF, voadora com SF, Tsumuji Kagerou: Kyoku
[A] Missão 15: Voadora com SF, SM agachado, CM agachado, Kamaitachi, Resshin Kamaitachi, Raizanshou, Tsumuji Kagerou: Kyoku
[A] Missão 16: Voadora com CF, (Excel: SR em pé, CF em pé, Enraku Shishou, Kamaitachi, Hisen Zan), Tsumuji Kagerou: Kyoku

Dicas

Missão 4: Tudo o que você tem a fazer é acertar Ken com o verdadeiro corte de espada — nem precisa ser em Counter.
Missão 8: Você deve pegar o chute de Ken em Counter para passar por esta missão.
Missão 11: Chegue perto o suficiente para você acertar com a ponta do Kamaitachi, e usar qualquer versão para anular a magia e acertar Ken de uma só vez.
Missão 13: Você deve usar SR para o Kamaitachi.
Missão 14: Mantenha Ken no canto, então dê um SR para que ele caia do pulo, chegue perto e novamente SR seguido de um guard Break (Ken ficará atordoado no chão). Dê um voadora atrasada com CF e pule para cima dele imediatamente com SF, emendando o Tsumuji Kagerou: Kyoku após o acerto do SF.
Missão 15: Não há segredos nesta aqui, apenas pratique os Links no começo e cancele em Super como louco no final (só parece difícil).
Missão 16: Pegue Ken no canto. Acredite ou não, você não precisa fazer a voadora com CF muito atrasada: tente mirar na cabeça de Ken, para que você possa aterrissar, iniciar o Excel, e o SR em pé ainda vai acertar enquanto ele recua. Você precisa fazer este combo de Excel em um ritmo bastante rápido, ou então ele vai acabar antes. Se fizer tudo certinho demais, o Excel acabará depois que Ken cair no chão, então para ficar no momento exato, realize 2 Kamaitachis seguidos do Hisen Zan, para então emendar o Tsumuji Kagerou: Kyoku; se fizer este último golpe depois que Hayate der o primeiro giro completo com a espada, o mesmo não pegará em combo e vai falhar na missão. O pior de todos os problemas será fazer o →↓↘+S do Hisen Zan e fazer ↓↙←↓↙←+S do Tsumuji Kagerou: Kyoku.

SEGREDOS, MANHAS, MACETES, TRUQUES, ESQUEMAS, DICAS...

HABILITAR GARUDA

Para tornar Garuda selecionável, você tem que ir para o Expert Mode e completar todas as missões de Rank E para todos os 20 personagens normais. Quando você completar a última missão de Rank E restante, você verá a mensagem "You get the new character!" e Garuda será habilitado.

Ou então, termine o Arcade Mode com pelo menos 10 personagens diferentes. Depois que você terminar o game com o décimo personagem e retornar para o menu principal, você verá a mensagem "You get the new character!" e Garuda será habilitado.

HABILITAR SHADOW GEIST

Quando Garuda já estiver habilitado, você tem que ir para o Expert Mode e completar todas as missões de Rank C para os 21 personagens (isso significa todos os normais e mais Garuda).

Ou então, termine o Arcade Mode com pelo menos 15 personagens diferente (mais cinco se você habilitou Garuda desta maneira).



HABILITAR KAIRI

Quando Shadow Geist estiver selecionável, você tem que ir para o Expert Mode e completar todas as missões de Rank B para os 22 personagens (isso significa todos os normais e mais Garuda e Shadow Geist).

Ou então, termine o Arcade Mode com pelo menos 20 personagens diferentes (mais cinco se você habilitou Shadow Geist desta maneira), E TAMBÉM derrote Vega II pelo menos uma vez no Arcade Mode.

HABILITAR HAYATE

Quando Kairi estiver selecionável, você tem que ir para o Expert Mode e completar todas as missões de Rank A para todos os personagens (isso inclui Garuda, Shadow Geist e Kairi).



HABILITAR OS DOIS BONUS SECRETOS

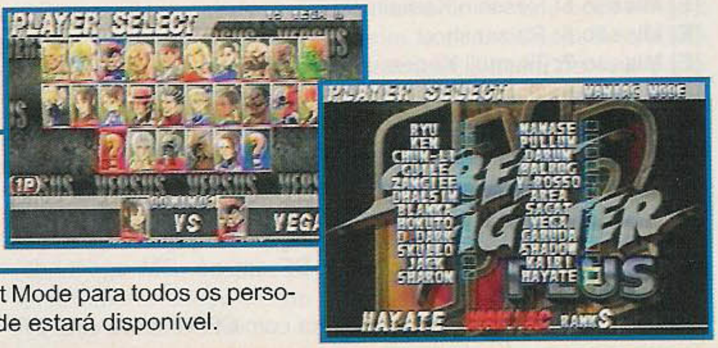
● Para habilitar os dois Bonus Games secretos, Excel Break e Satellite Fall, complete todas as missões de Rank D de pelo menos 20 personagens (isso significa que você não precisa fazer as missões dos personagens secretos se não quiser).

EXTRA RANDOM SELECT



● Em certos modos de jogo (Arcade, Vs. e Team), você pode ter o seu personagem escolhido aleatoriamente a cada batalha, simplesmente colocando o seu cursor sobre o quadrado de Random Select (a caixa com ?), segurando Star e apertando qualquer botão. Quando você segura Start, a palavra "EXTRA" deve aparecer e, durante o jogo, o nome de seu personagem estará em laranja ao invés de branco. Após cada batalha (mesmo os estágios de bônus), seu personagem será escolhido aleatoriamente. Note que, se você terminar o modo Arcade com um personagem escolhido com o método de Extra Random Select (não vai funcionar se você usou

o Random Select normal), você verá Cycloid-β correndo na direção de Vega durante a tela de ranking ao invés do personagem com o qual você terminou o game.



HABILITAR VS. VEGA II

● Para habilitar o Bonus Game chamado Vs. Vega II, você tem que derrotar Vega II no Arcade Mode (veja como enfrentá-lo mais adiante).

HABILITAR O MANIAC MODE

● Quando você tiver terminado todas as missões do Expert Mode para todos os personagens (incluindo todos os personagens secretos), o Maniac Mode estará disponível.

HERE COMES A NEW CHALLENGER!

As manhas a seguir foram testadas na dificuldade Normal. Para que elas tenham uma maior garantia de funcionamento, você não pode perder Rounds ou estar com o marcador de life com menos da metade (caso esteja em uma destas condições em um dos desafiantes secretos, continue lutando dando o seu melhor). O importante mesmo é conseguir finalizar as lutas em um Super Combo ou um combo em Excel. As manhas descritas abaixo são apenas uma base de referência, e não são 100% precisas.

LUTAR CONTRA KAIRI



Derrote os dois primeiros desafiantes, fazendo ao menos um Perfect em um deles, e sempre termine com um Super Combo nivel 2 ou 3 (de preferência o de nível 3). Se fizer tudo certo, logo após a bônus Kairi o desafiará. Note que se você lutou contra ele no terceiro estágio, é possível lutar contra Shadow Geist no quarto usando um combo de Excel durante a batalha. Se você deixou o número de rounds em 1, então você precisa de duas vitórias com Meteor Combo e 1 Perfect para fazê-lo aparecer no estágio 3. Assim como no truque "Lutar Contra Shadow Geist", algumas vezes ele pode não aparecer, ou então ele pode aparecer mesmo sem completar todos os requerimentos. De qualquer forma, se você fez da maneira correta, a mensagem "Here comes a new challenger!" vai aparecer, e então você irá para o estágio de Kairi, onde ele dirá algo antes de saltar sobre sua cabeça e cair do outro lado.

LUTAR CONTRA SHADOW GEIST



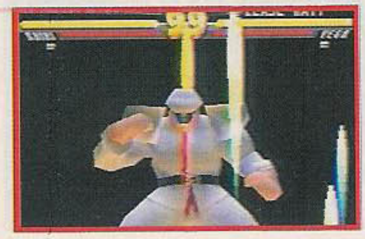
Você deve conseguir no mínimo dois Perfects e acabar com dois lutadores em Super Combo de nível 2 ou 3, e um combo em Excel — e sem Rounds perdidos! Então ele virá para ser o seu oponente na quarta luta. Se você mudou a configuração original de jogo e deixou o número de rounds em 1, então é necessário fazer um combo de Excel durante a terceira luta para fazê-lo aparecer. Parece que derrotar o seu oponente com uma vitória especial (Super Combo, Meteor Combo ou Excel) ajuda. De qualquer forma, se você fez da maneira correta, a mensagem "Here comes a new challenger!" vai aparecer, e então você irá para o estágio de Shadow Geist, onde ele surgirá do chão rindo.

LUTAR CONTRA VEGA II

O método para lutar contra ele ainda é incerto, mas parece que você tem que jogar sem perder nenhum Round ou pegar Continue. Você precisa ter pelo menos 11 vitórias com Meteor Combo e 12 ou 14 Perfects no momento em que você derrotar Vega. Se você deixou o número de rounds em 1, então você precisa de 6 vitórias com Meteor Combo e 7 Perfects. Vega então voltará à vida como seu oponente na oitava luta. É possível lutar contra Kairi e Shadow Geist, e então contra Vega II também. Assim como no truque "Lutar Contra Kairi", algumas vezes ele pode não aparecer, ou então ele pode aparecer mesmo sem completar todos os requerimentos.



De qualquer forma, se você fez da maneira correta, o game vai carregar, e então mostrará Vega em pé enquanto outro Vega coberto de chamas azuis desce do céu e entra no corpo de Vega. Ele então ficará branco, e você lutará em um fundo de tela negro com luzes passando (o mesmo que você vê durante um Meteor Combo). Vega II se veste de branco, possui uma barra de Super Combo infinita e tem dois tipos devastadores de Psycho Cannon: um vermelho que se move rápido e um verde que flutua lentamente pela tela. Como se isso já não fosse ruim o suficiente, ele tem um novo Super Combo no qual uma réplica dele aparece no lado oposto e ambos jogam enormes Psycho Cannons azuis em você. Você não apenas tem um único round para derrotar este oponente (independente do número de rounds que você definiu nas opções de jogo), mas se ele derrotar você, você não pode continuar — você ganha um final ruim (não, não é o final normal de Vega), e a tela de créditos. Se você derrotá-lo, o Bonus Game Vs. Vega II será habilitado.







Compre a revista
e saiba como concorrer a um
NOTEBOOK da Fujitsu

Adivinha onde você encontra a nova geração Pokémon?



A revista Made in Japan deste mês mostra todas as novidades do mundo Pokemón que ainda não chegaram no Brasil. Os novos monstrinhos, games, brinquedos, e todos os detalhes do terceiro filme da série.
Conheça também: o soldado que lutou 30 anos depois da guerra ter acabado, os 70 anos dos japoneses na Amazônia e as famílias divididas pela imigração.
E mais. Concorra a um incrível notebook no valor de R$ 6.600,00.

Para assinar ligue: (0xx11) 571.8316

Made in
Japan
REVISTA MENSAL

IBCreative



PROCURE A LOJA MAIS PRÓXIMA DE SUA CASA. LÁ COM CERTEZA, VOCÊ VAI ENCONTRAR OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS PARA OS PRINCIPAIS SISTEMAS DE VIDEO GAMES, E UMA GRANDE VARIEDADE DE ACESSÓRIOS.

PROGAMES

Lojas Franquiadas

SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 230 -Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Cons. Moreira de Barros, 314 - Baixos -Tel.: (011) 6979-6644
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 -Tel.: (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 -Tel.: (011) 591-0039
V. OLIMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 -Tel.: (011) 829-1142
V. CARRÃO - Praça Aurélio Lombardi, 62 -Tel.: (011) 295-1190
POMPÉIA - R.Desembargador do Vale, 115-Tel.: (011)3862-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 -Tel.: (011) 6693-7813
STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 -Tel.: (011) 523-9657
JD. BRASIL - Av. Julio Buono, 1486 -Tel.: (011) 201-0373
PENHA - Rua Capitão Avelino Carneiro, 457-Tel.: (011) 6942-0816
GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 03 -Tel.: (011) 208-3033
S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 -Tel.: (011) 452-2612
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 -Tel.: (011) 4076-1986
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 -Tel.: (011) 477-6350
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 -Tel.: (011) 7085-2701- (B. VISTA)
OSASCO - R. Palestina, 1650 -Tel.: (011) 7203-3185 - (MUNHOZ JR)
RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905-Tel.: (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 555 -Tel.: (014) 422-4019
S. J. dos CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319-Tel.:(012) 341-7250
OURINHOS - R. Parána, 288 -Tel.: (014) 322-2424 (CENTRO)
INDAIATUBA - R. 13 de Maio, 805 -Tel.: (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 -Tel.: (019) 434-7179
SALTO - R. Itapirú, 158 -Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 -Tel.: (015) 231-9740
S. J. do RIO PRETO - R. Del. Pinto de Toledo, 3118 - S/L -Tel.: (017) 232-5920
LIMEIRA - R. 13 de Maio, 288 -Tel.: (019) 442-4475
CAMPINAS - R. Com. Querubim Uriel, 271-Tel.: (019) 255-2545 - (CAMBUÍ)
CAMPINAS - R. José Maria Lisboa, 55 -Tel.: (019) 241-6567 - (V. TEIXEIRA)

BAHIA

SALVADOR - Ladeira do Acupe, 2A -Tel.: (071) 356-1372 - (BROTAS)

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN, 313 - BL - E . Loja - 64 -Tel.: (061) 274-3311

CEARÁ

FORTALEZA - R. Júlio de Abreu, 291 -Tel.: (085) 267-3684 - (ALDEOTA)

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, 160 - L. 130 -Tel.: (035) 421-7693
SÃO LOURENÇO - Av. Comendador Costa, 295 Loja 15 -Tel.: (035) 331-1683

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 -Tel.: (083) 226-2369

PARANÁ

CURITIBA - Av. Sete de Setembro, 4132 -Tel.: (041) 224-1235 - (BATEL)
CURITIBA - R. Manoel Eufrásio, 826 -Tel.: (041) 253-3008 - (JUVEVÊ)
CURITIBA - Av. Rep. Argentina, 1534 -Tel.: (041) 244-4667 - (ÁGUA VERDE)
S. J. dos PINHAIS - Av. Rui Barbosa, 9295 -Tel.: (041) 382-7785

RIO DE JANEIRO

MEIER - R. Ana Barbosa, 47 Loja 106 -Tel.: (021) 596-2111
ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 -Tel.: (021) 462-0657
BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria, 459 -Tel.: (021) 266-7079
TIJUCA - Rua Conde de Bonfin, 346 S/L 205 -Tel.: (021) 569-9043
CAMPO GRANDE - Estr. do Mendanha, 660 - Tel.: (021) 413-9194
BONSUCESSO - R. Adail, 24 -Tel.: (021) 564-3608
FREGUESIA - Est. dos Três Rios, 200 - BL 3 - Loja 119 - Tel.: (021) 443-85
LARGO DO MACHADO - R. do Catête, 311-L. 117 -Tel.: (021) 557-1141
COPACABANA - Av. N. Sra Copacabana, 680-2º S S - L. b-Tel.: (021) 547-2644
NITERÓI - R. Mariz e Barros, 351 -Tel.: (021) 610-3786 (ICARAÍ)
PETRÓPOLIS - R. do Imperador, 772 -S/L 6 e 8 - Tel.: (024) 242-8887 (Galeria Marches
BARRA - Av. das Américas, 7707-L. 104-BL01-Tel.:(021)438-8317(Shop. Millennium)

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE - R. J. Simplício A. Carvalho, 908-Tel.:(051)341-3027 (V. IPIRANGA)

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - R. Lauro Linhares, 898 S/L-Tel.:(048)233-2488 (TRINDADE)
JOINVILLE - R. Dr. João Colin, 377 Centro - Tel.: (047) 433-7429

SERGIPE

ARACAJÚ - Av. Barão do Maruim, 943 -Tel.: (079) 213-0699 (SÃO JOSÉ)

www.progames.com.br

Informações sobre Franchising

Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - SP - Cep 05060-000 - Tels.: (011) 3641-0444/831-0444